



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**



TESIS

**“ESTRATEGIAS LUDO DIDACTICAS PARA LA PRODUCCIÓN
TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14097 DE LA VILLA BECARÁ-
SECHURA, PERÚ 2018”**

PRSENTADO POR:

Deyvi Alexander Panta Panta

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

LINEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN FAMILIA Y SOCIEDAD

**Sub línea: Desarrollo humano y sus relaciones con la estética,
la lúdica y la creatividad.**

**PIURA – PERÚ
2019**

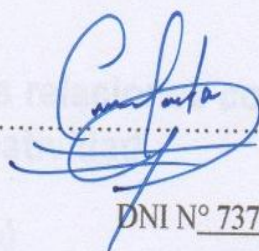
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS

Yo: **DEYVI ALEXANDER PANTA PANTA** identificado con CU N° **1052012026**, Bachiller de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Facultad de Ciencias Sociales y Educación y domiciliado en calle comercio N°317 de la Villa Becará, distrito Vice, provincia de Sechura departamento de Piura, celular 920135435, Email deyvi_capricornio12@hotmail.com.

DECLARO BAJO JURAMENTO: que la tesis que presento es original e inédita, no siendo copia parcial ni total de una tesis desarrollada, y/o realizada en el Perú o en el Extranjero, en caso contrario de resultar falsa la información que proporciono, me sujeto a los alcances de lo establecido en el Art. N°411, del Código Penal concordante con el Art. 32° de la ley N°27444, y la Ley del Procedimiento Administrativo General y las Normas Legales de Protección a los Derechos del Autor.

En fe de lo cual firmo la presente.

Piura 25 de junio del 2019



DNI N° 73705057

Artículo 411.- El que en un procedimiento administrativo, hace una falsa declaración en relación con hechos o circunstancias que corresponda probar, violando la persuasión a la veracidad establecida por la ley, será reprimido con pena privativa de libertad no menor de un año ni mayor de cuatro años.

Art. 4. Inciso 4.12 del reglamento del registro nacional de trabajos de investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-

RENATI resolución del consejo directivo N°033-2016-SUNEDU/CD



UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**“ESTRATEGIAS LUDO DIDÁCTICAS PARA LA PRODUCCIÓN
TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14097 DE LA VILLA BECARÁ-
SECHURA, PERÚ 2018”**

LINEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN FAMILIA Y SOCIEDAD

**Sub línea: Desarrollo humano y sus relaciones con la estética,
la lúdica y la creatividad.**

Piura, Perú

**LOS SUSCRITOS DECLARAMOS QUE EL PRESENTE TRABAJO DE TESIS ES
ORIGINAL, EN SU CONTENIDO Y FORMA**

Bch. Deyvi Alexander Panta Panta

Dra. María Elena Huilca Flores



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**



TESIS

**“ESTRATEGIAS LUDO DIDACTICAS PARA LA PRODUCCIÓN
TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14097 DE LA VILLA BECARA-
SECHURA, PERÚ 2018”**

LINEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN FAMILIA Y SOCIEDAD

**Sub línea: Desarrollo humano y sus relaciones con la estética,
la lúdica y la creatividad.**

Piura, Perú

APROBADA EN CONTENIDO Y ESTILO POR

Dr. Pascual Quiroga Checa

PRESIDENTE

Dr. Martín Merino Marchan

SECRETARIO

Mg. Rosa Amalia Villar Valladares

© Deyvi Alexander Pantoja 2019

VOCAL

Todos los derechos reservados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD "



ACTA DE SUSTENTACIÓN

Los miembros de Jurado Calificador que suscriben, reunidos para la sustentación de Tesis, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad Educación Primaria, presentada por:

Br. DEYVI ALEXANDER PANTA PANTA.

Con el asesoramiento de la **Dra. MARÍA ELENA HUILCA FLORES**, denominada:

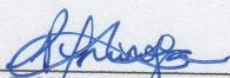
"ESTRATEGIAS LUDO DIDÁCTICAS PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14097 DE LA VILLA BECARÁ-SECHURA, PIURA-PERÚ-2018"

Culminada la sustentación y absueltas las preguntas y observaciones formuladas, el jurado Ad-Hoc declara:

APROBADA					DESAPROBADA
EXCELENTE (20)	SOBRESALIENTE (19-18)	MUY BUENO (17 - 16)	BUENO (15 - 13)	REGULAR (12 - 11)	

En consecuencia, previa aprobación del Art° 37 del Reglamento para la obtención de Título Profesional mediante Tesis en las diferentes facultades de la Universidad Nacional de Piura (Aprobado según Resolución de Consejo Universitario N° 1073-CU-2014, de fecha 01 - 10 - 2014).

Piura, miércoles 22 de enero de 2020.


Dr. PASCUAL QUIROGA CHECA.
PRESIDENTE


Dr. MARTÍN MERINO MARCHÁN.
SECRETARIO


Mgtr. ROSA AMALIA VILLAR VALLADARES.
VOCAL

Dedicatoria.

A mis padres por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, mi soporte en todo momento, por inculcar en mí la perseverancia, el no dejar nunca las cosas a medias, siempre dar un cien por ciento y culminar una etapa de mi vida para poder empezar otra, por su incondicional apoyo y amor a través del tiempo.

A mis hermanos Ronnier y Milagros para que vean en mí un ejemplo a seguir y sean forjadores a lograr sus metas propuestas.

A los docentes de la Escuela Profesional de Educación Primaria quienes con sus exigencias y sapiencias nos inculcaron conocimientos científicos, en especial a la Dra. Delma Flores Farfán por su paciencia, y por el apoyo otorgado en la investigación durante los ciclos de estudios.

A mi asesora Dra. María Elena Huilca Flores por la confianza depositada en mí, su exigencia, consejos e incondicional apoyo durante todo este tiempo

Agradecimientos.

A Dios, un ser muy especial en mi vida, mi padre eterno por mantenerme con vida y salud, por regalarme la virtud de ser perseverante y optimista hacia la consecución de mis metas y objetivos y así lograr éxitos en mi vida personal y profesional.

A mis padres, hermanos, prima y tía porque depositaron en mí su confianza para seguir adelante y no dejar a medias los proyectos que inicié sino continuar y culminarlos con éxito.

A mis amistades de la Escuela Profesional de Educación Primaria y colegas de mi centro de trabajo por su comprensión y apoyo en la constante mejora de la investigación.

A mi asesora Dra. María Elena Huilca Flores por ayudarme en los asesoramientos arduos y constantes, con la finalidad de obtener un trabajo holístico bien estructurado para futuros investigadores.

Al director de la Institución Educativa N°14097 por otorgarme el permiso respectivo para el desarrollo de la investigación. Asimismo, a las docentes y estudiantes de segundo grado de primaria por brindarme su apoyo para el desarrollo y consolidación de la investigación. A los docentes de la facultad de Ciencias Sociales y Educación quienes día a día con su capacidad de liderazgo y saberes científicos aportaron nociones a nuestro repertorio de conocimientos y saberes.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	2
ASPECTOS DE LA PROBLEMÁTICA	2
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	2
1.2. Justificación e importancia de la investigación.....	5
1.3. Objetivos	6
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos	6
1.4. Delimitación de la investigación.....	6
CAPÍTULO II	7
MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	7
2.1.2. Antecedentes Nacionales	8
2.1.3. Antecedentes locales	9
2.2. Bases teóricas.....	10
2.2.1 Producción de Textos.....	10
2.2.2 El enfoque comunicativo textual.....	13
2.2.3. Etapas de la producción de textos	14
2.2.4 Estrategia ludo didácticas.....	18
2.2.5 Principios didácticos	18
2.2.6 La lúdica como componente del aprendizaje significativo	19
2.2.7. Estrategias ludo- didácticas para la enseñanza de la producción de textos.....	20
2.2.7.2. Clasificación de juegos didácticos:	21
2.3 Glosario de términos básicos	28
2.4 Marco referencial	28
2.4.1. Marco geográfico	28
2.4.3. Marco histórico	28
2.5. Hipótesis	29
2.2.2 Hipótesis general:.....	29
2.2.3 Hipótesis específicas:.....	29
2.5. Definición y operaionalizacion de Variables	29
2.6.1 Definición de variables:	29
2.6.1 Operacionalización de variables:	30
CAPÍTULO III.....	31

MARCO METODOLÓGICO.....	31
3.1 Enfoque y diseño.....	31
3.1.1 Enfoque metodológico	31
3.1.2 Diseño metodológico	31
3.2 Sujetos de la investigación.....	32
3.2.1 Población.....	32
3.2.2 Muestra	33
3.3 Métodos y Procedimientos.....	33
3.4. Técnicas e instrumentos	34
3.4.1. Técnica:.....	34
3.4.2. Instrumentos:.....	35
3.4.3 Validez	36
3.4.3 Confiabilidad.....	36
3.5 Aspectos éticos.....	36
CAPÍTULO IV.....	37
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	37
4.1 Resultados	37
4.2. Discusión.....	57
CONCLUSIONES	60
RECOMENDACIONES	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
ANEXOS	66

INDICE DE TABLAS

Tabla Nª 3.1 Distribución de estudiantes de 2do grado de la I.E 14097 Becará.....	32
Tabla Nª 3.2 Distribución de docentes del Nivel Primario de la I.E 14097 Becará.....	32
Tabla Nª 3.3 Distribución de estudiantes de 2do grado “B”de la I.E 14097 Becará.....	33
Tabla Nª 3.4 Distribución de docentes de segundo grado Nivel Primario de la I.E 14097 de la Villa Becará.....	33
Tabla n 3.5. Distribución de ítems de la ficha de observación.....	35
Tabla 3.6. Escala de rangos de la rúbrica para identificar el nivel de producción.....	35
Tabla 3.7 Confiabilidad.....	36
Tabla 4.1. Consolidación de las sesiones de observadas.....	38
Tabla 4.2 Sub proceso Establecimiento de metas u objetivos.....	41
Tabla 4.3. Sub proceso Generación de ideas del contenido.....	42
Tabla 4.4. Sub proceso Organización.....	43
Tabla 4.5. Consolidado de la etapa de Planificación.....	44
Tabla 4.6. Sub proceso Redacción del primer borrador.....	46
Tabla 4.7. Sub proceso Vocabulario.....	47
Tabla 4.8. Sub proceso Ortografía y creatividad.....	48
Tabla 4.9. Consolidado de la etapa de Textualización.....	49
Tabla 4.10. Sub proceso Lectura del texto.....	51
Tabla 4.11. Sub proceso Reedición del texto y nuevas revisiones.....	52
Tabla 4.12. Consolidado de la etapa de la tapa de Revisión.....	53
Tabla 4.13: Nivel de producción de textos.....	54

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 4.1 Sub proceso Establecimiento de metas u objetivos.....	41
Gráfico 4.2. Sub proceso Generación de ideas del contenido.....	42
Gráfico 4.3. Sub proceso Organización.....	43
Gráfico 4.4. Consolidado de la etapa de Planificación.....	44
Gráfico 4.5. Sub proceso Redacción del primer borrador.....	46
Gráfico 4.6. Sub proceso Vocabulario.....	47
Gráfico 4.7. Sub proceso Ortografía y creatividad.....	48
Gráfico 4.8. Consolidado de la etapa de Textualización.....	49
Gráfico 4.9. Sub proceso Lectura del texto.....	51
Gráfico 4.10. Sub proceso Reedición del texto y nuevas revisiones.....	52
Gráfico 4.11. Consolidado de la etapa de la tapa de Revisión.....	53
Gráfico 4.12: Nivel de producción de textos.....	55

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados MINEDU 2015.....	3
Figura 2 Relación entre aspecto comunicativo y textual.....	13
Figura 3 Estrategia de la estrella.....	25
Figura 4 Clasificación de técnicas participativas.....	27

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ GENERAL DE CONSISTENCIA.....	61
ANEXO 02 FICHA DE OBSERVACIÓN –DOCENTE.....	66
ANEXO 03 RÚBRICA PARA EVALUAR LA PRODUCCIÓN DE UN TEXTO ESCRITO EN LOS ESTUDIANTES.....	68
ANEXO 04 CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO MEDIANTE EL MÉTODO DE KUDER RICHARDSON (KR20).....	69
ANEXO N°5 ANÁLISIS DE ÍTEMS POR SUBPROCESO.....	70
ANEXO N°6 - CUADRO DE CONSOLIDACIÓN DE LA RÚBRICA PARA EVALUAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS.....	87
ANEXO 7 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENT PARA LA PRODUCCIÓN D TEXTOS POREXPERTOS.....	88

ESTRATEGIAS LUDO DIDACTICAS PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14097 DE LA VILLA BECARA- SECHURA, PERÙ 2018

(PIURA, 2019)

Bach. Deyvi Alexander Panta Panta

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo principal determinar las estrategias ludo didácticas que utilizan las docentes para la producción de textos en los estudiantes de segundo grado de la I.E N°14097 de la Villa Becará, Sechura, Piura-Perú. La metodología empleada corresponde al estudio descriptivo, con un diseño no experimental de enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de segundo grado de primaria y dos docentes de segundo grado A y B. Se emplearon dos instrumentos: la ficha de observación para identificar, describir y caracterizar las estrategias que utilizan las docentes, y la rúbrica para identificar el nivel de producción de textos de los estudiantes. Los resultados mostraron que del 100% de sesiones observadas, el 53.10% utilizan estrategias ludo didácticas para establecer metas y objetivos, el 68.8% para organizar la información en la etapa de la planificación. Del 100,0 % de las sesiones observadas el 66.7% las docentes han utilizado este tipo de estrategias para la redacción del primer borrador, el 56.20% para el vocabulario y el 81.20% para la ortografía y creatividad. Y del 100% el 50% de las sesiones observadas realizan la lectura del texto para identificar errores, y el 81.2% las docentes aplican estrategias para meta cognición. Asimismo, del 100,0 % de los niños evaluados, el 75% de los mismos presenta un nivel de logro previsto en la producción de textos.

Palabras clave: estrategias, ludo didácticas, producción, planificación, textualización, revisión.

LUDO DIDACTIC STRATEGIES FOR PRODUCTION TEXTS IN
SECOND GRADE STUDENTS OF THE EDUCATIONAL
INSTITUTION No. 14097 OF LA VILLA BECARÁ- SECHURA, PERÚ
2018

(PIURA, 2019)

Bach Deyvi Alexander Panta Panta

THESIS TO OBTAIN THE GRADUATE DEGREE IN PRIMARY
EDUCATION

SUMMARY

The main objective of the research was to determine the ludo didactic strategies used by second grade teachers for the production of texts in second grade students of I.E No. 14097 of the Villa Becará, Sechura, Piura-Peru. The methodology used corresponds to the descriptive study, with a non-experimental design of quantitative approach. The sample consisted of 25 students of second grade of primary school and two teachers of second grade A and B. Two instruments were used: the observation sheet to identify, describe and characterize the strategies used by teachers, and the rubric to identify the level of student text production. The results showed that of the 100% of sessions observed, 66.7% use ludo didactic strategies to establish goals and objectives, 56.20% to organize the information in the planning stage. Of the 100.0% of the sessions observed, 62.5% teachers have used this type of strategy for the writing of the first draft, 50% for vocabulary and 81.20% for spelling and creativity. And of 100%, 50% of the sessions observed read the text to identify errors, and 81.2% teachers apply strategies for meta cognition. Likewise, of the 100.0% of the children evaluated, 75% of them have an expected level of achievement in the production of texts.

Keywords: strategies, teaching, production, planning, textualization,
revision.

INTRODUCCIÓN

En todo proceso educativo, los docentes buscan diferentes estrategias que los ayuden a desarrollar las capacidades comunicativas en sus estudiantes, las estrategias ludo didácticas son herramientas que, llevadas al aula, con unos objetivos claros y precisos, generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo.

En este sentido los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, dan cuenta de que existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del estudiante. Estas son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento de los estudiantes. Desarrollando capacidades diversas que configuran el desarrollo integral de la persona, una de ellas es la producción de textos, el cual es objeto de investigación.

La necesidad e interés de realizar esta investigación parte del problema de que los estudiantes tienen dificultades para producir textos, debido a que los docentes no emplean estrategias lúdicas para propiciar la producción de textos.

Teniendo en cuenta este problema la investigación planteada, tiene como propósito determinar las estrategias ludo didácticas que utilizan los docentes para facilitar la producción de textos en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 14097 de la Villa Becara – Sechura.

En esta investigación se señalan los diferentes temas del proceso investigativo:

El capítulo I muestra la problemática, justificación e importancia, los objetivos y delimitación de la investigación.

En el capítulo II, está destinado a la presentación de los antecedentes, bases teóricas en los que se sostiene la investigación y finaliza con el glosario de términos básicos.

En el capítulo III, se detalla el marco metodológico, describe el enfoque y diseño, sujetos, métodos y procedimientos, técnica e instrumento que permitió describir el nivel de comprensión lectora de los estudiantes y finalmente aspectos éticos.

En el capítulo IV se desarrolla el resultado encontrado y las respectivas discusiones para aceptar o rechazar las teorías que sustentan la investigación además se presentan las conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO I

ASPECTOS DE LA PROBLEMÁTICA

1.1. Descripción de la realidad problemática.

Las exigencias de la vida cotidiana demandan que los estudiantes estén en la capacidad de traducir en forma escrita lo que piensan y sienten. Las actividades escolares, laborales y más adelante profesionales, su relación con los demás, requieren que desarrollen la habilidad de escribir para producir textos, lo que genera múltiples investigaciones en la búsqueda de determinadas estrategias para ser utilizadas por los docentes, siendo la estrategia de juegos una de las alternativas para alcanzar el desarrollo de esta habilidad.

Rosas E. (2005) sostiene que la lectura y la escritura son actividades interdependientes, prácticas complementarias y recíprocas, escribir es ejercitar con especial rigor y esmero el arte de la lectura. Para escribir es necesario haber leído antes en una proporción mayor, haber interpretado los textos y encontrado en éstos los argumentos suficientes para ser tenidos en cuenta en el momento de iniciar el proceso de escritura. Los textos son leídos e interpretados dependiendo de la disposición anímica, la edad, las áreas de interés, las experiencias de vida y las lecturas anteriores. Es por eso que se tiene que tener en cuenta que la comprensión y producción de textos están relacionadas entre sí, y en base a los problemas que se pueden presentar en la producción escrita es importante conocer las dificultades que se presentan en la comprensión de textos. Es por ello que existen evaluaciones a nivel internacional que evalúan a estudiantes en algunos conocimientos y habilidades necesarios para su participación plena en la sociedad del saber.

Por un lado, se tiene la prueba PISA (Evaluación Internacional de estudiantes), que desde el año 2000, es aplicada para escolares de 15 años que cursan educación secundaria en los países de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) y otras naciones que aspiran ingresar a este organismo como el Perú. Esta evaluación se proyecta hacia el futuro, se centra más en la capacidad de los jóvenes para utilizar sus conocimientos y sus habilidades y hacer frente a los desafíos de la vida real. PISA se centra en dominios claves como Comprensión lectora, Matemática y Ciencias, además provee información sobre el contexto personal, familiar y escolar de los estudiantes

Según OCDE (2015), en la prueba PISA del año 2015 los estudiantes peruanos en comprensión lectora subieron 14 puntos, de los 384 obtenidos en el año 2012 a 398, llegando a la ubicación 63 de la lista y destacando como el quinto país que más creció en el área. Cabe desatacar que, ante estos resultados, se puede inferir que hay una probabilidad de que exista

dificultades en la comprensión y por ende en las demás competencias como en la producción de textos.

Por otro lado, a nivel nacional, desde el año 2007 el Ministerio de Educación realiza anualmente la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) en dos grados: en segundo grado de primaria, en las escuelas castellanohablantes (en Lectura y Matemática) y en cuarto grado de primaria, en las escuelas de Educación Intercultural Bilingüe, que son las que atienden a poblaciones hablantes de alguna lengua originaria (en Lectura, en castellano como segunda lengua y en lectura en lengua originaria). A partir del año 2015, la ECE se aplicó en segundo grado de secundaria y midió las competencias en Lectura, Escritura y Matemática con el propósito de conocer en qué medida los estudiantes logran los aprendizajes esperados para su grado. Esta ampliación de grados obedece a la concepción de que el aprendizaje es un proceso continuo, y que los logros en un grado no necesariamente determinan logros en los años posteriores.

En la figura 1 se presenta la tabla en porcentajes sobre la distribución de los estudiantes pertenecientes a 357 escuelas de todo el Perú; en los tres niveles de logro de la evaluación realizada en la competencia de escritura en el año 2015.

Nivel de logro	Porcentaje
Satisfactorio	12,6
En proceso	66,9
En inicio	20,5

Figura 1. Resultados MINEDU 2015 –Producción de textos

Fuente: Ministerio de Educación – Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Bases de datos ECE 2015.

Los resultados muestran que, a nivel nacional, solo el 12,6 % de los estudiantes logró los aprendizajes esperados para el grado en Escritura. Los alumnos de este nivel escriben sus textos teniendo en cuenta el tema y estructura adecuada a la situación comunicativa, con coherencia y un desarrollo de las ideas apropiado para el grado evidenciando que uno de cada ocho alumnos de sexto de primaria logró los aprendizajes esperados para el grado. Por otro lado, la mayoría (66,9 %) de los estudiantes se ubicó en el nivel En proceso. Es decir, los alumnos de este nivel escriben sus textos adecuados a la situación comunicativa, con coherencia y desarrollo

apropiado de las ideas para el grado, aunque pueden tener dificultades en alguna de estas capacidades. Y por último, cerca de la quinta parte de los estudiantes (20,5 %) se agrupó en el nivel En inicio, dando a conocer que se encuentran en una fase inicial en el desarrollo de su competencia para producir textos. Los estudiantes que se encuentran en este nivel tienen problemas notorios para redactar textos, con coherencia, evidenciando dificultades en una o varias de las capacidades de la producción de textos. Estos resultados revelan que, a nivel nacional, aún existen grandes desafíos en relación con el desarrollo de la competencia escrita.

Al analizar cada uno de estos resultados se considera que existen factores pedagógicos que han influenciado en la mejora de los resultados ECE (MINEDU 2015) tales como: dominio curricular del docente, empleo de medios y materiales de apoyo, uso efectivo del tiempo en clases, atención diferenciada acorde con las necesidades de los estudiantes, evaluación y retroalimentación y estrategias de enseñanza- aprendizaje.

En este contexto, la Institución Educativa N° 14097 de la Villa Becará – Sechura, no se encuentra ajena a esta problemática, ya que en base a mi experiencia de la práctica pre profesional y según los resultados de la ECE 2015, permiten corroborar la gran variedad de dificultades marcadas que han afectado el desarrollo normal de los estudiantes en el proceso de aprendizaje en el área de comunicación. Dentro de las dificultades relevantes sobresale una deficiencia en la producción, donde un 50% de estudiantes revelan limitaciones en su producción textual, acorde a su edad cronológica sobre todo en los estudiantes de segundo grado, situación que influye de manera negativa en el proceso de superación personal.

Con respecto a las estrategias empleadas por los docentes, según los informes realizadas por los responsables de la institución, se ha identificado que el 30% de docentes emplean estrategias tradicionales y mecánicas sin despertar el interés en los estudiantes, y ha sido poca la importancia que se le ha prestado a la situación, dejando trascender aspectos negativos que entorpecen el desarrollo de una etapa tan importante en el proceso de evolución de las habilidades comunicativas. Docentes que hacen uso de estrategias para despertar la creatividad al escribir un texto, desconociendo la importancia de los procesos para la producción escrita, lo que hace que los estudiantes produzcan textos de forma rápida y sin sentido sin haber planificado y revisado.

Sin embargo, son pocos los docentes de la Institución Educativa que hacen uso de estrategias adecuadas e innovadoras donde incluyen el juego en los procesos de planificación, textualización, y revisión para la producción de textos. Dichos docentes poseen título profesional en la especialidad de educación primaria, y están capacitados en el uso de estrategias

metodológicas en las áreas de matemática y comunicación y con experiencia como coordinadores de la UGEL – Sechura.

Teniendo en cuenta esta problemática, la investigación parte de un interés personal, ya que se pudo observar que hay docentes que utilizan el juego como estrategia en el área de comunicación, y en base a eso la finalidad de esta investigación fue determinar las estrategias ludo-didácticas que utilizan los docentes para el desarrollo de la producción de textos en los estudiantes de segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 14097 de la Villa Becará – Sechura; y en base a esta información constatar las estrategias apropiadas para esta competencia y según los resultados dar recomendaciones para contribuir al desempeño docente.

Esta problemática responde a la siguiente interrogante:

¿Qué estrategias ludo didácticas utilizan las docentes en las etapas de planificación, textualización y revisión para la producción de textos en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 14097 de la Villa Becará – Sechura?

1.2. Justificación e importancia de la investigación

La investigación se justifica por razones que se exponen a continuación:

Conveniente y necesaria, porque se determinaron las estrategias ludo-didácticas para la producción de textos en los procesos de planificación, textualización y revisión de los estudiantes de segundo grado, haciendo hincapié que la producción textual es una competencia que se usa para expresar ideas, sentimientos y experiencias e implica centrar la atención en el proceso, más que en el producto, pues la calidad del texto depende de la calidad del proceso. Pérez (2005)

Importante y significativa para la comunidad educativa no sólo por las expectativas que el mismo ofrece, sino también porque en él se entrelazan aspectos de gran relevancia del quehacer pedagógico para el desarrollo comunicativo de las personas involucrados en dicho proceso, y que es esencial en el desarrollo del estudiante en cualquier aspecto de la vida ya que es necesario fortalecer en los primeros ciclos de la educación puesto que la producción de texto permite a las personas valerse por sí mismo en la sociedad y en el mundo letrado. Esta investigación brindó aportes con respecto a conceptos importantes como el uso de estrategias de enseñanza para dicha competencia, lo cual permite a la comunidad tener conocimiento sobre ella y así aplicarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es novedosa porque en la institución educativa no se ha abordado la problemática del tema. Por ello la información que se logró recopilar contribuyó con el diagnóstico de la problemática en la propia institución, aportando con instrumentos y metodologías que permitan replicar similares experiencias.

Útil, porque la ejecución de la investigación tuvo aportes teóricos y metodológicos, que enriquecieron esta línea de investigación y que será de utilidad para otras investigaciones. El trabajo se constituirá en elemento de consulta para los estudiantes y maestros de la especialidad, para que, a partir de la determinación de las estrategias en la producción de textos, faciliten el desarrollo de la producción en los estudiantes, sin disminuir su capacidad creativa innata; buscando fortalecer su actitud comunicativa e investigativa.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar las estrategias ludo didácticas que utilizan las docentes en las etapas de planificación, textualización y revisión de la producción de textos en los estudiantes de segundo grado de la I.E N°14097 de la villa Becará.

1.3.2. Objetivos específicos

Describir las estrategias ludo –didácticas que utilizan las docentes de segundo grado de la I.E N°14097 de la Villa Becará en el proceso de planificación de la producción de textos.

Identificar las estrategias ludo –didácticas que utilizan las docentes de segundo grado de la I.E N°14097 de la Villa Becará en el proceso de textualización de la producción de textos.

Caracterizar las estrategias ludo –didácticas que utilizan las docentes de segundo grado de la I.E N°14097 de la Villa Becará en el proceso de revisión de la producción de textos

Identificar el nivel de producción de textos de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N°14097 Villa Becará.

1.4. Delimitación de la investigación

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa N°14097 de la Villa Becará, del distrito Vice, provincia de Sechura, departamento Piura. Esta institución estatal se encuentra ubicada en una zona rural. Es una institución educativa que forma estudiantes de primer a sexto

grado de Educación Primaria. La investigación se realizó en el año 2018 y se desarrolló con los estudiantes de segundo grado de Educación Primaria.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Castillo L, & Tilvez L. (2017) Estrategias lúdicas para la producción textual de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E Socorro Sede San Francisco de la ciudad de Cartagena - Colombia”. Tesis para obtener el título de Licenciado, en la Universidad de Tolima, Cartagena-Colombia.

La investigación tuvo como propósito demostrar la influencia del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de las habilidades para las dificultades de producción de textos en los estudiantes de 3° grado de Primaria de la I.E Socorro Sede San Fernando de la Ciudad de Cartagena, quienes fueron las unidades de investigación. El método aplicado en esta investigación fue la pre experimental. Los resultados arrojaron que el 55% de los estudiantes se ubicó en el nivel deficiente en relación a las habilidades de producir textos discontinuos y que posteriormente, y después de aplicar las estrategias lúdicas, el grupo representado en un 52% se desplazó a un nivel favorable. La investigación llegó a la conclusión que el juego influye significativamente en el desarrollo de las habilidades de producción de textos en los estudiantes de 3° grado de Primaria de la I.E Socorro Sede San Fernando de la Ciudad de Cartagena

Se considera como antecedente para la investigación por la metodología utilizada, mediante técnicas e instrumentos para la recolección de datos, así mismo el uso de juegos en la investigación como método facilitador que ayudó al mejoramiento de habilidades para la producción de textos.

Chamarro, Enríquez & Solarte (2015) El juego como estrategia didáctica para la producción de textos en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto -Colombia”. Tesis para obtener el título de Licenciado, en la Universidad de Nariño, San Juan de Pasto-Colombia.

La investigación fue realizada en la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Pasto, con niños de quinto grado de primaria, con el fin de mejorar el proceso de producción de textos literarios. Tuvo como propósito determinar la influencia del juego como estrategia didáctica para la producción de textos. Para el desarrollo de esta investigación se aplicaron diferentes instrumentos de recolección de información a través del método etnográfico porque permitió un estudio más cercano con la población interactuando con los individuos y así conocer sus comportamientos y características. La muestra estuvo conformada por 37 niños entre las edades de 9 y 10 años, dando como resultado la falta de motivación por parte del docente hacia sus estudiantes para la producción de textos. Los resultados señalan que el juego es tomado como estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje, generando buenos resultados en esta competencia

Los hallazgos de esta tesis contribuyen con la elaboración del marco teórico, dado que en ella se describen algunas estrategias lúdicas, así como también conceptos y puntos de vista de varios autores sobre la producción de textos.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Romero, H. (2015). Estrategias didácticas para la mejora de la producción de textos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 37001 de Huancavelica-Perú”. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la mención Evaluación de Aprendizaje por Competencia, en la Universidad San Ignacio de Loyola.

La investigación propuso una estrategia didáctica “Visitar y leer para escribir” que contribuye en el desarrollo de la producción de textos en estudiantes de sexto grado de Educación Primaria. Metodológicamente se fundamenta en el enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada proyectiva. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes, cuatro maestros y dos directivos, seleccionados mediante la técnica del muestreo intencional criterial. Se emplearon diferentes instrumentos y técnicas como parte del diagnóstico de campo, proceso que evidenció las fortalezas y limitaciones en los docentes; así como del proceso de enseñanza aprendizaje con enfoques tradicionales, los cuales no contribuyen al desarrollo óptimo de la producción de textos narrativos. La concepción sociocultural de su propuesta se fundamenta en los referentes teóricos, metodológicos y estratégicos del enfoque comunicativo, cognitivo y sociocultural. Asimismo, las concepciones del binomio pensamiento-lenguaje acerca del aprendizaje como proceso social, complejo, dialéctico y meta cognitivo, que se manifiestan en el marco teórico, otorgándole un rigor científico a su propuesta. El resultado principal está dado

en la orientación a los docentes y estudiantes para lograr un proceso de enseñanza superior, a las formas de pensar, sentir y actuar que les permitirá desarrollar la competencia en la producción de textos precisada en los documentos que norman el nivel educativo que se investiga

Se considera un antecedente para la investigación por el tipo de investigación que se ha realizado; y el marco teórico que profundiza la temática de producción de textos referenciando el aporte de grandes autores.

Meléndez F, & Pianto M. (2015) Estrategias lúdicas para la mejora de la producción de textos en los estudiantes de primer grado de la I.E de “Felipe Huamán Poma de Ayala 1190Lurigancho -Perú”. Tesis para obtener el Grado de licenciado en Ciencias de la Educación, en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. La investigación tuvo como finalidad desarrollar estrategias que ayuden a reducir las dificultades de producción de textos en estudiantes de primer grado de Educación primaria. La investigación dio como resultado que ante dificultades como la mala ortografía, problemas de redacción y comprensión, se tienen que utilizar estrategias, que permitan un mejoramiento progresivo, que se pueda evidenciar en el estudiante.

Se considera un antecedente para la investigación porque presenta un marco teórico donde explica que los problemas de lectura y escritura atribuyen a las deficiencias del lenguaje oral, al cual recurren los niños al escribir, y que el aprendizaje de la lengua escrita aspira a la formación de escritores competentes, es decir, que sean capaces de comunicarse con textos escritos, coherentes, precisos y claros que lo utilicen como recurso a lo largo de su vida.

2.1.3. Antecedentes locales

Sánchez, C. (2017) Estrategias metodológicas para la producción de textos escritos en los estudiantes del sexto grado, de la I.E.P “Isaac Newton La Unión- Piura”. Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Primaria.

La presente investigación tuvo como finalidad determinar las estrategias metodológicas que los docentes aplican para la producción de textos en estudiantes del sexto grado, de la I.E.P “Isaac Newton La Unión- Piura. Fue una investigación descriptiva con diseño no experimental que tuvo como resultados que la docente si utilizaba con frecuencia las estrategias para la producción de textos a partir de juegos de palabras, encadenamientos, etc. Además, estas estrategias son efectivas para el desarrollo de esta competencia a través de juegos de palabras, historias contadas, cuestionarios, etc.

Esta investigación se convirtió en elemento de consulta para los estudiantes y docentes de la especialidad por la gran variedad de estrategias, que en parte de la enseñanza se aplicaran en el proceso de enseñanza para facilitar el proceso de producción de textos, sin disminuir su capacidad de creatividad innata. Se considera un antecedente para esta investigación porque su metodología aplicada brinda las técnicas y procedimientos necesarios que ayudaron al análisis de los datos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Producción de Textos

2.2.1.1 Concepto

Pérez (2005), sostiene que, “se entiende por producción de textos, al proceso que se usa, para expresar ideas, sentimientos y experiencias, a través de escritos. Implica centrar la atención en el proceso, más que en el producto, pues la calidad del texto depende de la calidad del proceso”. Asimismo, manifiesta que es un proceso cognitivo de etapas como la planificación, textualización y revisión, y de un conjunto de habilidades que busca transformar la lengua en un texto escrito coherente. No se debe perder de vista que este texto creado es un producto comunicativo, por ello debe responder a las características del sector al que va dirigido. Este es un proceso guiado por el docente. Se ubica en lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”, es decir, donde el niño no puede desarrollar un aprendizaje autónomamente, pues requiere apoyo del docente.

Por otro lado, Monné (1998), manifiesta que las numerosas investigaciones que se han llevado a cabo sobre el tema de la escritura demuestran que, “se trata de una actividad que encierra dificultad y complejidad por la cantidad de conocimientos y operaciones que se involucran”; sin embargo, la capacidad para escribir no se considera una habilidad innata en el individuo, sino que puede desarrollarse y ser objeto de enseñanza-aprendizaje. Se trata por tanto de una capacidad “que se concibe como un trabajo planificado y sistemático que exige tiempo y ejercicio intelectual por parte del alumno y que se desarrolla con la práctica y con el conocimiento de ciertas técnicas”.

Asimismo, Cassany (1994), señala que una persona sabe escribir cuando es capaz de producir textos para comunicarse por escrito en forma coherente. Esta capacidad implica, por otra parte, un conjunto de micro habilidades de tipo psicomotriz (caligrafía, presentación del texto), y cognitivo (estrategias de planificación, redacción y revisión) y, por otra parte uno o más conocimientos que afectan la lengua (puntuación, ortografía, morfosintaxis, léxico) y las propiedades de elaboración del texto (adecuación, coherencia y cohesión).

En la producción de textos, lo fundamental es el proceso. Es pues, a través de continuas sesiones de producción escrita, lo que permite aprendizajes lingüísticos respecto al texto. Producir textos, es escribir mensajes a través de diversos modelos textuales. Es necesario conocer las etapas secuenciales para su producción.

Se entiende por producción de textos, a la estrategia que se usa, para expresar ideas, sentimientos y experiencias, a través de escritos. Esta estrategia es desarrollada por los niños desde el inicio de sus aprendizajes, inclusive cuando todavía no escriben de manera convencional y garabatean. El hecho de producir un texto debe pasar por el uso adecuado de conectores, concordancias, vocabulario suficiente, limpieza y legibilidad para poder ser entendidos.

La producción de textos permite a las personas valerse por sí mismas en la sociedad y en el mundo letrado, tomar conciencia que el lenguaje escrito es útil para enfrentar la vida diaria y expresar el mundo interior a través de la palabra escrita.

En la producción de textos es importante que:

- ✓ Los estudiantes se motiven para escribir.
- ✓ Desarrollen sus competencias al hacerlo.
- ✓ Socialicen sus textos.
- ✓ Valoren la escritura como una práctica que los enriquece afectiva y cognitivamente

Según los lingüistas Beaugrande & Dressler (1996), para que la producción escrita cumpla su objetivo y se presente al lector bien elaborado ha de presentar siete características:

- ✓ Ha de ser coherente, es decir, centrarse en un solo tema, de forma que las diversas ideas vertidas en él han de contribuir a la creación de una idea global.
- ✓ Ha de tener cohesión, lo que quiere decir que las diversas secuencias que lo construyen han de estar relacionadas entre sí.
- ✓ Ha de contar con adecuación al destinatario, de forma que utilice un lenguaje comprensible para su lector ideal, pero no necesariamente para todos los lectores y de forma que, además, ofrezca toda la información necesaria para su lector ideal o destinatario.
- ✓ Ha de contar con una intención comunicativa, es decir, debe querer decir algo a alguien y por tanto hacer uso de estrategias pertinentes para alcanzar eficacia y eficiencia comunicativa.

- ✓ Ha de estar enmarcado en una situación comunicativa, es decir, debe ser enunciado desde un aquí y ahora concreto lo que permite configurar un horizonte de expectativas y un contexto para su comprensión.
- ✓ Ha de entrar en relación con otros textos o géneros para alcanzar sentido y poder ser interpretado conforme a una serie de competencias, presupuestos, marcos de referencia, tipos y géneros, pues ningún texto existe aisladamente de la red de referencias que le sirve para dotarse de significado.
- ✓ Ha de poseer información en grado suficiente para resultar novedoso e interesante pero no exigir tanta que colapse su sentido evitando que el destinatario sea capaz de interpretarlo (por ejemplo, por una demanda excesiva de conocimientos previos).

Sin embargo, el aprendizaje de la escritura se debe realizar a partir del mismo acto de escribir, siendo necesario que los estudiantes tomen conciencia de los procesos cognitivos implicados en el proceso de producción, y que adquieran conocimientos básicos indispensables para escribir un texto.

2.2.1.2. Propiedades del texto

El Ministerio de Educación (2007); define que es importante comprender en primer lugar, que cualquier conjunto de signos lingüísticos no necesariamente forman un texto. Solamente tendrá carácter de tal, si presenta tres características fundamentales: coherencia, cohesión y adecuación.

En primer lugar, la coherencia es la cualidad semántica de los textos que selecciona la información relevante e irrelevante, mantiene la unidad y organiza la estructura comunicativa de una manera específica. Para garantizar la coherencia del texto redactado, es necesario que se cumpla con los siguientes requisitos:

- ✓ El tema central del texto debe identificarse en forma fácil y clara.
- ✓ Cada párrafo debe desarrollar una idea principal.
- ✓ La conexión entre las ideas debe ser explícita para el lector.
- ✓ El texto debe ofrecer ejemplos pertinentes.
- ✓ El texto debe satisfacer los requisitos de la variedad formal: buena ortografía, puntuación, léxico académico y adecuada construcción de enunciados.

Luego se tiene como siguiente principio la cohesión donde las ideas de un texto deben estar unidas adecuadamente. Una idea se une a otra mediante los signos de puntuación, los conectores lógicos, la concordancia entre sujeto y predicado, etc. Hace referencia a la Estructura sintáctica del texto.

En principio, se considera que esta propiedad está íntimamente relacionada con la coherencia. Sin elementos de cohesión, el texto sería un listado inconexo de frases y el lector tendría grandes dificultades para interpretar las relaciones entre las frases y oraciones.

Finalmente, está la adecuación como el uso adecuado de la lengua según la intención y el tipo de receptor al que se quiera dirigir el mensaje. No es lo mismo informar sobre un hecho científico que narrar una anécdota. El emisor debe ser capaz de elegir el nivel de lengua a utilizar. Tiene que ver con la Estructura comunicativa. La adecuación determina la variedad y el registro que hay que usar. Los escritores competentes conocen los recursos lingüísticos propios de cada situación. Saben cuándo hay que utilizar el estándar y también dominan los diferentes registros de la lengua.

Sin embargo; para comprender en qué consisten cada uno de estos conceptos debemos tener en cuenta que “un texto está compuesto por signos y que, en cierta forma, un texto funciona como si fuese un gran signo. En este sentido como cualquier signo, posee dos planos. Por una parte, un plano de contenido, que tiene que ver con las ideas o la información que se transmite. De otro lado, un plano no formal que tiene que ver directamente con la materia (sonora, luminosa, gráfica, etc.) que lo expresa.

2.2.2 El enfoque comunicativo textual

El sistema educativo peruano propone, desde hace muchos años, un enfoque comunicativo que los docentes del área curricular vienen asumiendo en la medida de nuestras posibilidades, experiencias y saberes. Este enfoque encuentra su fundamento en los aportes teóricos y las aplicaciones didácticas de las distintas disciplinas relacionadas con el lenguaje.

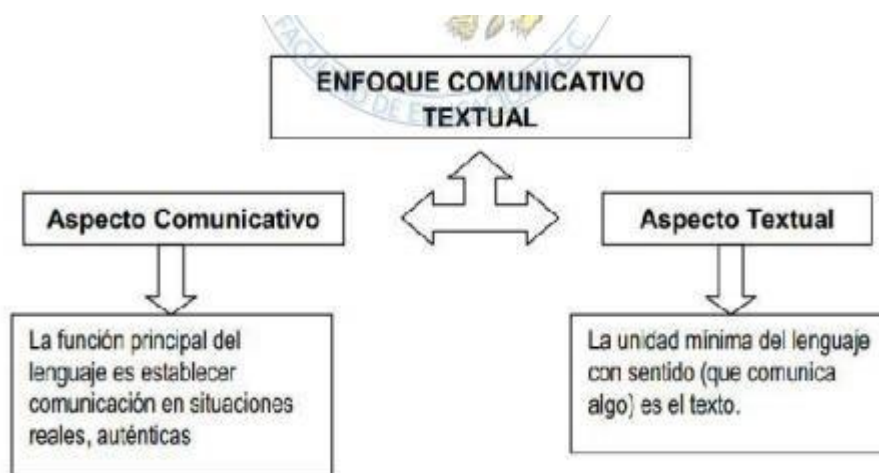


Figura 2. Relación entre aspecto comunicativo y textual.

Según el Ministerio de Educación (2016), el desarrollo curricular del área de comunicación está sustentado en el enfoque comunicativo y textual de la enseñanza de la lengua.

Es comunicativo porque se considera que la función primordial del lenguaje es comunicarse haciendo uso de temáticas significativas e interlocutores auténticos.

Es textual, porque se considera variados tipos de textos reales, en variadas situaciones de comunicación, con diferentes interlocutores y reflexionando sobre el uso de la lengua.

Cuando se hace referencia a lo comunicativo, se considera la función fundamental del lenguaje que es comunicarse, es decir, intercambiar y compartir ideas, saberes, sentimientos y experiencias en situaciones comunicativas reales, haciendo uso de temáticas significativas e interlocutores auténticos. Se enfatiza la importancia del hecho comunicativo en sí mismo, pero también se aborda la gramática y la ortografía, con énfasis en lo funcional y no en lo normativo.

Y cuando se habla de textual se trata de la concordancia con la lingüística del texto que lo considera como unidad lingüística de comunicación. En este sentido se propone el uso prioritario de textos completos, esto quiere decir que cuando sea necesario trabajar con palabras, frases o fragmentos para fortalecer alguna de las destrezas de comprensión o producción textual, debe asegurarse relación de independencia con un texto.

2.2.3. Etapas de la producción de textos.

Romero, H. (2015). *“Estrategias didácticas para la mejora de la producción de textos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 37001 de Huancavelica-Perú”* sostiene que Daniel Cassany propone los procesos o etapas de la producción de textos: La producción de un texto comprende actividades que van más allá de la escritura misma. Hay tareas previas y posteriores a ella que no se deben descuidar. De modo general, se puede decir que la producción de textos comprende tres etapas:

2.2.3.1. La Planificación

Etapas que corresponde a la generación y selección de ideas, la elaboración de esquemas previos, la toma de decisiones sobre la organización del discurso, el análisis de las características de los posibles lectores y del contexto comunicativo, así como de la selección de estrategias para la planificación del texto.

Está integrado por tres subprocesos:

a. Establecimiento de metas u objetivos: el escritor establece los criterios para la redacción de su texto, en función del propósito, destinatario y tema. También plantea el lenguaje que usará, evalúa la adecuación o necesidad de información.

b. Generación de ideas del contenido: el escritor establece las ideas que considerará en el contenido, y consulta diversas fuentes, búsqueda que estará guiada por el propósito y el destinatario que se determinen.

c. Organización: el escritor estructura la información adecuándola al tipo de texto que escribirá, para ello es muy importante el conocimiento de las estructuras textuales. Para evidenciar la organización del texto, se puede utilizar diversos recursos como esquemas, lluvias de ideas, etc.

El proceso de planificación, está orientado a la generación y organización de ideas, así como el establecimiento del propósito. A través de la planificación, se plantean las ideas referidas tanto al contenido como al destinatario y la estructura del texto. Las ideas planteadas se ordenan y complementan para diseñar una estructura global; asimismo se fijan los objetivos y pasos (por ejemplo consultar fuentes) que determinarán el proceso de producción.

El propósito, un primer aspecto a considerar en la producción de un texto, es la determinación del propósito, las razones para escribir. Plantearse el sentido de lo que se quiere comunicar será la primera tarea de un escritor experto, preguntarse ¿para qué voy a escribir? Por ejemplo, para aprender sobre un determinado tema, convencer a alguien, dar una opinión, informar sobre algún acontecimiento, etc. Puede haber más de una razón para escribir, esta debe reconocerse y tenerse presente durante el proceso de escritura. Los motivos para escribir pueden o no ponerse por escrito lo importante es tener claridad sobre ellos.

El destinatario, para escribir un texto es importante tener en cuenta quién va a leerlo, para poder adecuar aspectos como el registro o el contenido. Tanto el propósito como el destinatario están estrechamente vinculados.

El contenido o tema, es la determinación del asunto a considerar en el texto que se escribirá. Estará en función de la necesidad comunicativa, el propósito, y el destinatario elegido. El tema es la idea central que transmite el texto, todas las unidades que componen el texto desarrollan la idea central. Los niños de IV y V ciclo pueden desarrollar diversos temas de interés: científicos, de misterio, aventuras o literarios.

Tipo de texto. Como uno de los aspectos a determinar en la planificación será el tipo de texto (que estará también en función del propósito y el destinatario), es necesario que los estudiantes conozcan sus características (estructura, lenguaje, etc.). Esto sucederá si han leído o

interactuado con ellos en el mundo social. Se considera aquí la producción de diversos tipos de textos, desde los primeros años de la escolaridad, tal como se presentan en el mundo social.

2.2.3.2 La Textualización

Es el acto mismo de poner por escrito lo que se ha previsto en el plan. Lo que se ha pensado se traduce en información lingüística, y esto implica tomar una serie de decisiones sobre la ortografía, la sintaxis y la estructura del discurso.

El proceso de textualización consiste en producir el discurso de acuerdo con lo planificado. Esto implica la elaboración del borrador, la primera expresión de las ideas. El proceso de redactar trata de transformar lo que se ha planteado en un esquema que recoge el plan de escritura en una representación jerárquica de ideas, en un discurso verbal lineal e inteligible que respete las reglas del sistema de la lengua, las propiedades del texto y las convenciones socioculturales establecidas

En este proceso, se deben atender varias demandas fijadas en la planificación: el contenido y tipo de texto, las convenciones gramaticales u ortográficas, la ejecución manual mecánica o informática. Los escritores competentes se desenvuelven en el proceso de producción, escribiendo, revisando, replanificando parcialmente fragmentos del texto, de manera que los tres procesos básicos (planificación, textualización y revisión) interactúan permanentemente.

Como maestros, se debe dar la debida importancia a esta parte del proceso permitiendo que los niños trabajen sus borradores, dando pautas para que los revisen y reescriban. En este sentido, el trabajo con borradores, debe ocupar un espacio importante en la enseñanza de la producción de textos, estos deben ser leídos, revisados, se debe permitir hacer correcciones (anotar, borrar, subrayar)

2.2.3.3 La Revisión

La revisión es el momento en que el escritor compara su texto con los propósitos propuestos en la planificación, lee el texto que va realizando para mejorarlo hasta que llega a su versión final. Este paso implica la evaluación y revisión del texto en relación con las metas o propósitos propuesto:

Supone dos sub procesos:

- **Lectura del texto** para identificar la presencia de errores, vacíos, incoherencias, etc.

- **Reedición del texto y nuevas revisiones** para corregir los errores o problemas detectados, lo que puede llevar cambiar el orden de los párrafos, incorporar o suprimir partes del texto, etc. Parte de este proceso de análisis y contrastación implica la revisión de la adecuación del texto al propósito. Es importante considerar que, revisión y reescritura pueden darse una después de la otra o de forma simultánea.

Es necesario precisar que, si bien el proceso de producción se enmarca dentro de un conjunto de pasos o sub procesos estos no se dan de manera rígida, no existe un esquema lineal y preciso de trabajo, sino que cada persona va desarrollando sus propias estrategias de acuerdo con su estilo, su carácter, el tipo de texto que escribe, todo esto lleva al escritor a actuar de una manera u otra. El conjunto de pasos del proceso puede darse de varias formas, todas perfectamente válidas.

Se observa que, revisar es más que una técnica o una supervisión del escrito, implica como ya se ha señalado un estilo de trabajo, una actitud de escritura. Los niños que están aprendiendo a escribir no solo tienen que aprender determinadas técnicas y estrategias, que ciertamente son muy necesarias, tienen ante todo que desarrollar una actitud de reflexión y creatividad frente a la escritura

Orientada a mejorar el resultado de la textualización. Se cumplen tareas como la lectura atenta y compartida de lo escrito para detectar casos de incoherencia, vacíos u otros aspectos que necesiten mejoramiento. Se da respuesta a interrogantes, como:

- ¿Hay coherencia entre los diferentes apartados del texto?
- ¿Las palabras empleadas están escritas correctamente?
- ¿El registro empleado es el más adecuado?
- ¿Sintácticamente las expresiones están bien construidas?
- ¿Hay casos de impropiedad y ambigüedad?
- ¿Los pronombres y artículos mantienen la referencia?
- ¿Hay unidad en la presentación de las ideas?
- ¿Se cumple con el propósito comunicativo?

La etapa de revisión incluye también la reflexión sobre el proceso de producción textual. En realidad, la meta-cognición abarca las diversas etapas, pues en todo momento se tiene necesidad de corroborar si se está haciendo bien las cosas o no. Durante las tres etapas, el escritor tendrá que estar preparado para afrontar problemas de tipo lexical o gramatical, problemas de organización textual y problemas de tipo temático.

La planificación, la textualización y la revisión son importantes, pero también lo son el propio autor, el lector y las variables sociales que condicionan el proceso de producción. Cobra relevancia, pues, la afirmación de que un texto es la creación compartida entre el autor y el lector. Esto refuerza la decisión de que los productos de los estudiantes sean compartidos con los demás (compañeros, profesores, estudiantes de otros grados) para ir afirmando la responsabilidad de escribir lo que se quiere, pero pensando en los efectos que producirá en los demás. Esto es, autonomía para tomar decisiones y solucionar problemas. Definitivamente, la escritura es un hecho social y, como tal, contribuye, además, al desarrollo del pensamiento crítico.

2.2.4 Estrategias ludo didácticas.

Se entiende por estrategia “Conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje”. (Hidalgo, 2007)

Según Garrios y Fulcado (2004) la estrategia Lúdica didáctica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

2.2.5 Principios didácticos

Stocker, K. (1984) sostiene que, para referirse a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos como base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas, evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje. Dichos principios son:

- ✓ **Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.
- ✓ **Sistematización.** Se deriva de las leyes de la ciencia que enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

- ✓ **Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.
- ✓ **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los estudiantes pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.
- ✓ **Independencia cognitiva.** El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.
- ✓ **Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.
- ✓ **De lo individual y lo grupal.** El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.
- ✓ **De solidez de los conocimientos.** Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

En este sentido importante es señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

2.2.6 La lúdica como componente del aprendizaje significativo

Según Galda (1993) el juego y la escritura tienen raíces en común, dado que ambos implican procesos simbólicos, es decir la representación de objetos y de sucesos por medio de símbolos como son las palabras. Para Vigotsky la escritura se origina en el juego simbólico y sigue un desarrollo que atraviesa por el dibujo y los primeros intentos de escritura.

Teniendo en cuenta que el juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son: el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

Hoy por hoy, se tiene que tener en cuenta realidades del contexto sociocultural, que han traído consigo avances en materia comunicativa, dentro de la globalización de las sociedades;

sobre todo en el campo tecnológico, siendo estos un gran aporte social. Pero que también ha conllevado a la generación de dificultades en el ámbito educativo de los estudiantes, es por ello que es más fácil para un estudiante dirigirse a una sala de Internet, donde puede encontrar en una forma rápida información que él tenga, incluso ubicando programas donde el interactúa.

Un gran reto para los docentes hoy día debe ser el planteamiento de estrategias pedagógicas basadas en la lúdica para que el estudiante encuentre en el aula, la interacción como ser social y no un individuo aislado con grandes dificultades en la interacción interpersonal, centrar la enseñanza de contenidos que conjuguen, aspectos cognitivos conjuntamente con lo social y lúdico es tarea del educador de hoy. Así se tendrá estudiantes motivados que desarrollen la imaginación y la creatividad en las aulas con alto grado de actitud y disposición a aprender, vivenciando y experimentando su propio aprendizaje.

2.2.7. Estrategias ludo- didácticas para la enseñanza de la producción de textos

En el aula los docentes utilizan diversos caminos, formas o procedimientos de trabajo para lograr que los niños y las niñas construyan sus aprendizajes. Esas estrategias forman parte de la secuencia didáctica es decir como los docentes organizan en forma ordenada las actividades para trabajar un determinado contenido. Para producir textos con los niños se propone las siguientes estrategias:

2.2.7.1. El juego didáctico

"El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. L. S. (Vigotsky, 1896).

Tineo, L. (2010) "El juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que los practican, brindando momentos de felicidad. El juego es algo espontáneo y voluntario, por su carácter no obligatorio, es libremente elegido por el que se va a realizar".

Todas las actividades que se realicen en los juegos servirán para la mejoría y madurez del niño, ya que la vida de un niño es jugar y lo hacen por instinto. Alvarado (2000) explica que:

"El juego es una actividad libre – sujeto activo y no obligado – desprovista de un interés material, situada en un momento temporal – espacial, abierta a la heterogeneidad de inter – relaciones; es principalmente un alegre campo de nuevos aprendizajes íntimamente ligados a la naturaleza del ser vivo en crecimiento" (p. 64).

El juego es una actividad lúdica entendida como broma, diversión, forma parte de la cultura y por tanto ayuda al desarrollo de la creatividad, fortalece el espíritu constructivo, la imaginación e induce al trabajo; sin el juego el arte no alcanzaría su desarrollo, por estas razones el juego es un elemento importante en el proceso de aprendizaje y enseñanza Labrador M. y Morote P., (2008).

Según Vigotski citado por Quintana H. y Cámac S. (2003) plantea que el juego como actividad con definición social donde se cumplen normas claras de comportamiento, motiva y genera aprendizajes en los niños.

Por todo ello y porque son actividades preferidas por los niños, es importante plantear como estrategia lúdica al juego para despertar y mantener el interés de los niños por la producción de textos, porque el juego seleccionado cuidadosamente y relacionado con las experiencias vivenciadas u observadas por los niños, se constituyen en situaciones sociales favorables para la producción de textos, porque el juego produce placer, satisfacción y motivación, es decir despierta interés que debe ser aprovechada pedagógicamente.

2.2.7.2. Clasificación de juegos didácticos:

Es pertinente plantear que la lúdica proviene de latín ludos, lúdica/codícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Según Shaw (2005), la lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo humano. El autor refiere: “Aprendemos el 20% de lo escuchamos, el 50% de lo vemos, y el 80% de lo que hacemos. A través de la lúdica potenciamos al 80% de la capacidad de aprender.

Siempre se relaciona a los juegos con la infancia y mentalmente se colocan ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos a una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas del aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. La enseñanza ha reenfocado el concepto hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos se mantienen, consientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje.

Para Yturralde (2006), la lúdica y los juegos, tienen una doble finalidad:

“Contribuir al desarrollo de habilidades y competencias de los individuos, involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr un atmósferacreativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los aprendizajes” (p17)

Es así como la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad de ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia al entretenimiento, diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

Desde la perspectiva de Shaw (2005) “la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción la sorpresa o la contemplación gaseosa”, es por medio de la lúdica como se fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento”

Por otro lado, aparece Vygotski (1988) quien estudió el desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Su teoría, se apoya en la tesis marxista que la conciencia del hombre es de naturaleza histórica y social que se ve determinada por la sociedad y cambia debido a las condiciones sociales y económicas. Para Vygotski el juego es preparación para actividades futuras, ya sean profesionales o de carácter social. Por ende, el juego es una importante herramienta la cual usan los docentes para enriquecer su labor en el aprendizaje intelectual, emocional y social.

De acuerdo con Crawford (2003), los tipos de juegos existentes se ubican en las siguientes categorías:

- a. **JUEGOS POPULARES:** Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo donde se vive y se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique con nombres diferentes según donde se practique. Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprendan al mismo tiempo que se divierten.
- b. **JUEGOS TRADICIONALES:** Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación, pero, su origen se remonta a tiempos muy lejanos. Según León, Barcena y Cook (2005) este tipo de juegos no solamente ha pasado de padres a

hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo.

- c. **JUEGOS DE ROL:** Los juegos de rol son un tipo de juego en el cual los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guión con lápiz y papel. Unidos. Los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria.

En esta investigación como estrategias didácticas facilitadoras del aprendizaje significativo del sistema nervioso en el área de biología, se utilizaron las siguientes actividades lúdicas.

- d. **TABLERO DE JUEGO:** Para Mena (1997), los términos materiales y recursos se pueden utilizar indistintamente dentro de la didáctica. En general, son aquellas herramientas que utilizan los profesores y los estudiantes en el desarrollo del proceso de Enseñanza – aprendizaje. Dentro de este grupo de herramientas que utiliza el docente para trabajar los contenidos programados para los diferentes ciclos de la etapa primaria, es donde se puede ubicar el material curricular recreativo, en nuestro caso, el Tablero de Juego.

Según Muñoz y Trujillo (2007: 23) el tablero de juego es aquel “material, actividad o juego intrínsecamente motivador, mediante el cual el profesor enseña diferentes contenidos de forma conceptual, procedimental y actitudinal, y el alumno aprende, por sí solo, a través de la puesta en práctica, los objetivos planteados”

Para que los estudiantes progresen en su propio proceso de Enseñanza- Aprendizaje, el tablero de juego debe cumplir los siguientes objetivos:

- Dar a conocer la gran variedad de tareas a desarrollar de forma conceptual, procedimental y actitudinal mediante el uso de este material, permitiendo así el desarrollo global del estudiante.
- Mostrar de una forma más motivante, diferentes posibilidades en la puesta en práctica de los contenidos que se van a tratar en la programación.
- Procurar el equilibrio entre las actividades ludomotriz y el descanso.
- Fomentar el trabajo en grupo y permitir la participación constante de todo el alumnado, asumiendo cada uno su propio rol.
- Construir una vía de aprendizaje de comportamientos cooperativos.

- Por otra parte, indistintamente, de utilizar el tablero de juego para trabajar los diferentes contenidos en momentos puntuales a lo largo del curso escolar, éste debe tener como finalidades: ser un medio entre teoría y praxis, motivar la clase y al alumnado, favorecer la comunicación y comprensión, ser un auxiliar eficaz y establecer contacto con la realidad en las clases.
- e. **SOPA DE LETRAS:** La sopa de letras es un pasatiempo inventado por Ocón de Oro que consiste en una cuadrícula u otra forma geométrica rellena con diferentes letras y sin sentido aparente. El juego consiste en descubrir un número determinado de palabras enlazado estas letras de forma horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido. Son válidas las palabras tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, y tanto de arriba abajo, como de abajo a arriba.
- f. **EL JUEGO DRAMÁTICO:** Existen algunos conceptos y fines del **juego dramático**, que ayudarán a esclarecer este término que es de vital importancia en la investigación. “El término proviene de la traducción literal del «jeu dramatique» francés, el término está muy difundido debido al éxito de esta técnica pedagógica, inaugurada por Leon Chancerel en los años treinta, y, con diferentes matices, muy extendida desde los años setenta en el marco de L'École Nouvelle y su movimiento de renovación de la escuela.”

Según Isabel Tejerina el juego dramático designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática. Su finalidad es lograr una experiencia educativa que reúna un lenguaje expresivo, está basado en el juego y el protagonismo de los niños. Debe posibilitar la expresión personal, el impulso de la capacidad y actitudes creativas, así como mejorar sus relaciones personales

La expresión dramática infantil funda sus raíces en el juego y sus presupuestos ineludibles: el placer, la libertad, el ritmo personal... y que en su práctica pedagógica se prescinda del juicio, la exhibición, los modelos estéticos y la rigidez programáticas. La razón principal, demostrada en numerosas investigaciones, es que el juego funciona como una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva y constituye una formidable plataforma para la creatividad.

El juego es el reino de la libertad, el ambiente para el descubrimiento y el hallazgo. El juego dramático se constituye entonces en una actividad que se centra en el placer del juego compartido, el desarrollo de la expresión personal y el impulso de la creatividad (aptitud y

actitud) como cualidad que, en mayor o menor grado, todos los niños poseen y pueden desarrollar.

- g. **JUGAMOS CON LA ESTRELLA:** Consiste en graficar una estrella de múltiples puntas y en cada punta hacer preguntas básicas sobre el tema. Luego estas preguntas se responden para poder tener nuevas ideas que no se habían tomado en cuenta al inicio al pensar en el tema de escritura. Las preguntas suelen ser iguales a las que se hacen para escribir un texto periodístico:

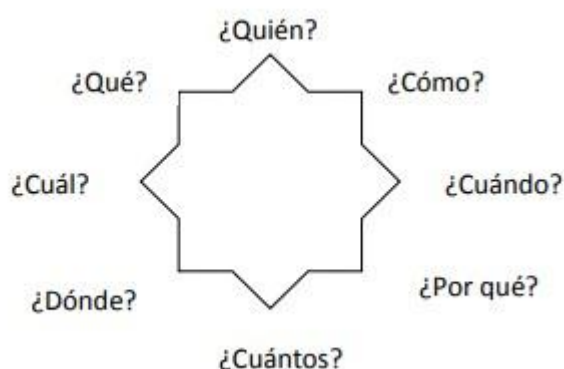


Figura 3. Estrategia de la estrella

Fuente: Actividades de escritura creativa (Salas, pag 23)

- h. **EL CUBO:** En esta estrategia se grafica un cubo y se estudian las seis caras posibles del tema sobre el cual se va a escribir partiendo de los seis puntos siguientes:
- Describirlo (¿cómo lo ves, lo sientes, lo hueles, lo tocas y lo saboreas?).
 - Compararlo escrito (¿a qué se parece o de qué se diferencia?).
 - Relacionarlo (¿con qué se relaciona?).
 - Analízalo (¿cuántas partes tiene, cuáles, cómo funciona?). - Aplícalo (¿cómo se utiliza, para qué sirve?) - Arguméntalo (¿qué se puede decir a favor y en contra?)
- i. **ESCRITURA LIBRE** Como su nombre lo dice, la escritura libre consiste en escribir todo lo que se les ocurra en un momento determinado sobre el tema o sobre aspectos relacionados con él. Se debe valorar la cantidad y no la calidad. Quien escribe no se debe detener a pensar cómo ha escrito, pues la idea es escribir lo más que se pueda y con rapidez. Suele ser muy útil para superar bloqueos. La diferencia con la lluvia de ideas es que se escribe en prosa, es decir, de corrido. Puede durar todo el tiempo que se pueda seguir escribiendo. La idea es no detenerse, porque se pierde la concentración.

- j. **RIMA:** La rima se considera como un importante elemento que le da ritmo a un poema. Se define como la repetición de sonidos desde la última vocal acentuada de cada verso. La estructura no es tan precisa, puede disponerse en estrofas como habitualmente lo ves en el orden que se les da a los versos en las canciones o poemas.
- k. **ADIVINANZA:** La adivinanza está dentro de los textos lúdicos, cuya finalidad es de enseñar a los alumnos mediante juegos y actividades recreativas, entretenimientos y diversión. La adivinanza dichos populares en verso en los que de una manera encubierta, se escribe algo para que sea adivinado por pasatiempo.
- l. **TARJETA** Pieza rectangular y pequeña de cartulina, plástico u otro material que contiene cierta información o tiene un uso determinado. "una tarjeta de participación; los asistentes al congreso llevan una tarjeta identificativa colgada; los vecinos del edificio tienen una tarjeta para entrar al estacionamiento; en este restaurante no se puede pagar con tarjeta" En la aplicación de esta estrategia se ha desarrollado con ayuda de materiales del entorno y de la comunidad para producir una dedicatoria en esta tarjeta.
- m. **RULETA MÁGICA:** El vocablo latino rotulāre llegó al francés como roulette y luego derivó, en nuestra, en ruleta. Este término hace referencia a un elemento que gira y que se emplea en ciertos juegos de azar. Sirve para visualizar imágenes con intención pedagógica y de apoyo para producir textos de diverso tipo, donde los niños jugarán a girar la ruleta
- n. **CAJA MÁGICA** Recipiente de diferentes materiales, tamaños y formas, generalmente con tapa, que sirve para guardar o transportar cosas. Se le dio esta denominación para jugar a adivinar cosas e imágenes que sirven de apoyo para producir textos de diverso tipo.

2.2.7.2. Estrategia de la ensalada de cuentos:

En la construcción del cuento se hacen necesarios los procesos creativos o imaginativos. Por ello, es importante recurrir a estrategias que activen dichos procesos. Rodari (1999) plantea una serie de técnicas de escritura que permiten desarrollar y potencializar el ingenio y la imaginación de los niños en el arte de inventar historias. Entre sus técnicas se encuentra la “Ensalada de Cuentos”, una primera idea de esta se puede advertir en ciertos dibujos infantiles en los cuales, justamente, conviven fantásticamente personajes de cuentos distintos. (p.83)

2.2.7.3. Secuencia de imágenes

Para que los niños se interesen por producir un texto se deben realizar actividades diferentes a las que están acostumbradas, pues siempre que se desea que un niño realice un escrito, no solo le se le dice sobre que debe realizarlo, sino que se le dice de qué forma y hasta con que palabras deben llevar a cabo es necesario darle libertad para que ellos exploren sus saberes y así escribir y a partir de ello realizar la reflexión de su escritura.

El juego de secuencia es un instrumento valioso para trabajar producción de texto, pues permite desarrollar en los estudiantes el uso de variados conectores, así como ver la coherencia y la cohesión en el texto que se escribe.

2.2.7.4. Las Técnicas Participativas

Las técnicas participativas surgen como herramientas educativas abiertas, provocadoras de la participación para la reflexión y el análisis, recogiendo lo objetivo y subjetivo de la práctica o realidad en la que se mueve un grupo, permitiendo la reflexión educativa de la misma (Vargas & Bustillos, 1984).

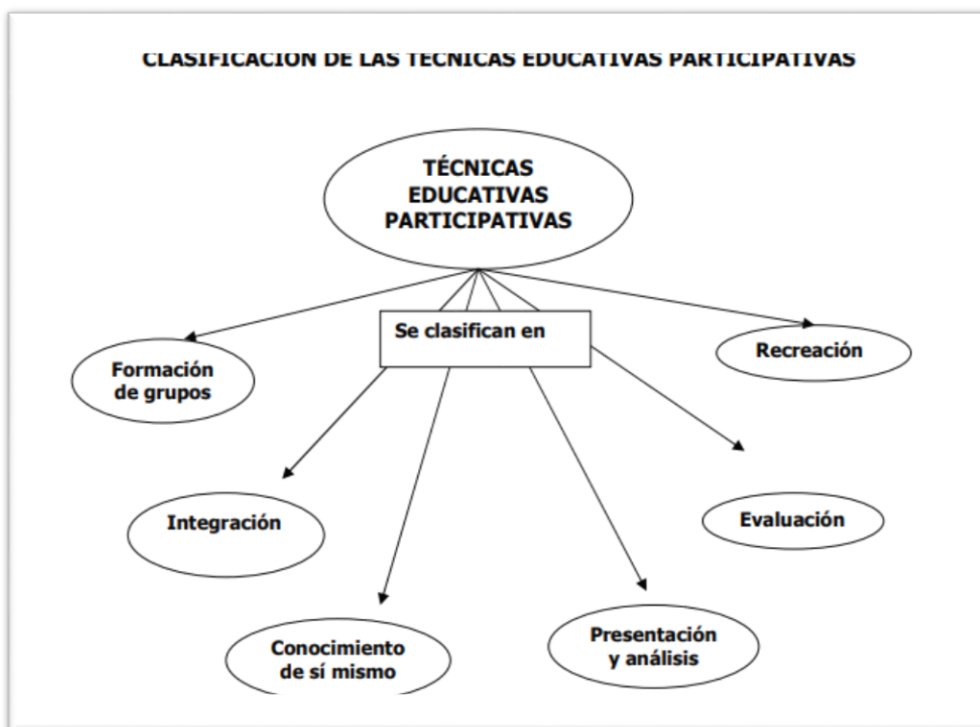


Figura 4. Clasificación de técnicas participativas

Fuente: Manual de técnicas y dinámicas González J. (1999)

2.3 Glosario de términos básicos

ESTRATEGIA: Conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje

ESTRATEGIA LÚDICA: Metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores

JUEGO: Es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz

LUDICO: Dimensión del desarrollo, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos.

PRODUCCIÓN DE TEXTO: Proceso que se usa, para expresar ideas, sentimientos y experiencias, a través de escritos. Implica centrar la atención en el proceso, más que en el producto, pues la calidad del texto depende de la calidad del proceso

2.4 Marco referencial

2.4.1. Marco geográfico

La investigación denominada “Estrategias ludo –didácticas para la producción de textos en los estudiantes de segundo grado se desarrolló en el departamento de Piura, Provincia de Sechura, Distrito de Vice, específicamente en la Villa Becará lugar donde se localiza la Institución Educativa N°14097.

2.4.3. Marco histórico

Como marco histórico se consideró importante resaltar la construcción de estos centros educativos durante la década de los 90, pues surgen como pequeñas escuelas de alfabetización para las personas de Becará y Latirá en Sechura, lo que condujo a que se implementaran más centros en todos los anexos de la provincia.

Acompañado todo esto con un bajo costo en las matrículas, en 1916 se fundó la Institución Educativa N°14097 bajo dirección de don Abraham Ruiz Nunura. Años más adelante se hizo posible que se desviara un alto número de estudiantes de algunos AA.HH. y caseríos.

2.5. Hipótesis

2.2.2 Hipótesis general:

Las estrategias ludo didácticas que utilizan con mayor frecuencia los docentes de segundo grado para la producción de textos en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N°14097 Villa Becará, son los juegos populares, tradicionales.

2.2.3 Hipótesis específicas:

Las estrategias que utiliza los docentes en el proceso de planificación son los juegos populares que son definidas como juegos propios de la comunidad, y los juegos tradicionales transmitidas de padres a hijos.

Las estrategias que utiliza los docentes en el proceso de textualización son los juegos tradicionales y técnicas participativas.

Las estrategias que utiliza los docentes en el proceso de revisión son técnicas participativas como las dinámicas motivadoras que ayudan a mejorar la redacción de textos; y juegos didácticos que se caracterizan por ser sencillos, eficaces y divertidas.

El nivel de producción de textos en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N°14097 Villa Becará es el nivel “Proceso”

2.5. Definición y operacionalización de Variables

2.6.1 Definición de variables:

Variable independiente: Estrategias ludo didácticas

Variable dependiente: Producción de textos

2.6.1 Operacionalización de variables:

Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Estrategias ludo didácticas: Metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas participativas y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos	Juegos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos tradicionales • Juegos populares • Juegos de roles • Sopa de letras • Juegos de mesa • Juegos dramático 	Ficha de observación
	Técnicas participativas	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas y dinámicas de evaluación • Técnicas de grupos • Técnicas de integración • Técnicas de análisis y presentación • Técnicas de recreación. 	
Producción de textos: Es un proceso cognitivo de etapas como la planificación, textualización y revisión, y de un conjunto de habilidades que busca transformar la lengua en un texto escrito coherente. Implica centrar la atención en el proceso, más que en el producto, pues la calidad del	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Establecimiento de metas objetivos • Generación de ideas contenido • Organización 	Rúbrica.
	Textualización	<ul style="list-style-type: none"> • Redacción del primer borrador • Vocabulario • Ortografía y creatividad 	

texto depende de la calidad del proceso	Revisión	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del texto • Reedición del texto y nuevas revisiones 	
---	----------	--	--

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque y diseño de la investigación

3.1.1 Enfoque metodológico

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la investigación se abordó desde el enfoque cuantitativo ya que a través de las mediciones estadísticas se enfoca a describir las estrategias que utilizan las docentes en la producción de textos en los alumnos de segundo grado de la I.E N°14097 de la Villa Becará.

3.1.2 Diseño metodológico

Según la clasificación de Hernández, Fernández y Baptista (2014) la investigación es de tipo no experimental, porque no se manipula deliberadamente ninguna variable y solo se observó el fenómeno en su ambiente natural para después describirlo. En su forma de investigación es descriptiva (Sánchez y Reyes, 1992), porque describe las estrategias que utiliza la docente en las etapas de planificación, textualización y revisión para la producción de textos escritos en los estudiantes de segundo grado y profundizar en el conocimiento.

A _____ H

GO _____

B _____ I

GO: grupo de observación

A: docentes

B: estudiantes de segundo grado

H: ficha de observación

I: Rubrica

3.2 Sujetos de la investigación

3.2.1 Población

Según Tamayo, & Tamayo (1997) la población es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación, por lo tanto, la población de esta investigación se constituyó por todos los docentes de la institución y estudiantes matriculados en segundo grado de Educación Primaria de Menores de la I.E N°14097- Villa Becará –Sechura - Piura, en el año 2018, la cual totaliza 45 estudiantes distribuidos en dos secciones A y B. Esta presenta las siguientes características:

- Sujetos de ambos sexos con predominancia no significativa de mujeres sobre hombres.
- La edad fluctúa entre 7 y 8 años de edad.
- Se presume que por estar ubicada la institución educativa en una zona popular la condición socioeconómica de los estudiantes de modo general es de nivel bajo.

Tabla N° 3.1 Distribución de estudiantes de 2do grado de la I.E 14097 Villa Becará

Nivel	Ciclo	Grado	Sección	N° de Estudiantes
Primaria	III.	2do. Grado	A	20
	Ciclo		B	25
Total			2	45

□ Fuente: Nóminas de Matrícula de la I.E N°14097- Villa Becará –Sechura

Tabla N° 3.2 Distribución de docentes del Nivel Primario de la I.E 14097 Villa Becará

NIVEL	CICLO	GRADO	SECCIÓN	N° docentes
Primaria	III	1ero	Única	1
		2do	A	1
		2do	B	1
	IV	3ero	A	1
		3ero	B	1

Total	V	4to	Única	1
		5to	Única	1
		6to	Única	1
				8

Fuente: Cuadro de asignación personal de la I.E °14097 Villa Becará

3.2.2 Muestra

Es una muestra no probabilística, como señala Hernández, Fernández y Baptista (2014), la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino que son seleccionados intencionalmente por el investigador. Estuvo conformada por 2 docentes de segundo grado de las secciones A y B.

Y por los estudiantes de 2do “B” por considerarse un tamaño manejable, constituido por 25 estudiantes de ambos sexos matriculados en la I.E N°14097- Becará –Sechura.

Tabla N° 3.3 Distribución de estudiantes de 2do grado “B” de la I.E 14097 Becará

Nivel	Ciclo	Grado	Sección	N° de Estudiantes
Primaria	III. Ciclo	2do. Grado	B	25

Fuente: Nóminas de Matrícula de la I.E N°14097- Becará –Sechura.

Tabla N° 3.4 Distribución de docentes de segundo grado Nivel Primario de la I.E 14097 de la Villa Becará

Nivel	Ciclo	Grado	Sección	N° de Docentes
Primaria	III. Ciclo	2do. Grado	A	1
		2do. Grado	B	1

Fuente: Cuadro de asignación de personal de la I.E N°14097- Becará –Sechura

3.3 Métodos y Procedimientos

Se utilizó el método inductivo mediante el cual, a partir del análisis de hechos singulares, se pretende llegar a leyes. Es decir, se parte del análisis de ejemplos concretos que se descomponen en partes para posteriormente llegar a una conclusión.

Se solicitó la autorización a las autoridades correspondientes de la Institución Educativa 14 097- de la Villa Becará, en primer lugar, a la directora y luego a las docentes del segundo grado, para la realización de la investigación.

Se procedió a la revisión de la nómina de matrícula para saber la cantidad de estudiantes que se utilizó como muestra para la investigación.

Se aplicó los instrumentos para conocer las principales estrategias que utilizan las docentes.

Para el procesamiento de los datos a nivel descriptivo se utilizó medidas, tablas y gráficos propios de la estadística descriptiva que se procesaron con el programa de Excel.

Luego, se procedió a codificar la información obtenida considerando la Institución Educativa, los indicadores de la ficha de observación y rubrica.

A partir de esta información se construyó la base de datos en el programa estadístico para la realización de la tabulación obteniendo tablas y gráficos.

3.4. Técnicas e instrumentos

3.4.1. Técnica:

Las técnicas empleadas para la realización del estudio son la observación.

3.4.1.1 Observación

Se aplicó la técnica de observación, porque según Sierra y Bravo (1984 pág. 134), es un estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos de las estrategias empleadas por los docentes, tal como son o tienen lugar espontáneamente.

En la investigación se empleó esta técnica con el propósito de recoger información relevante sobre el uso de las estrategias ludo didácticas de las docentes de segundo grado de la I.E N°14097- Villa Becará en las etapas de planificación, textualización y revisión en la producción de textos. Las observaciones se realizaron en los meses de marzo y abril con fechas diferentes y se registró para su posterior análisis.

3.4.2. Instrumentos:

3.4.2.1 Ficha de observación

En esta investigación se utilizó la ficha de observación. Esta se aplicó para registrar datos en el que se determinan variables específicas, como las estrategias ludo didácticas empleadas por los docentes para la producción de textos en los meses de marzo y abril.

Está distribuida en tres dimensiones o categorías y 19 ítems presentando 02 escalas (0, 1,) aplicada a 02 docentes del segundo grado de educación primaria en 04 sesiones, haciendo un total de 8 sesiones.

Tabla n 3.5. Distribución de ítems de la ficha observación

Dimensión	Indicadores	n° de ítem	Puntaje (8 sesión)
Planificación	1 subproceso	4 ítem	32
	2 subproceso	2 ítem	16
	3 subproceso	2 ítem	16
Textualización	4 subproceso	3 ítem	24
	5 subproceso	2 ítem	16
	6 subproceso	2 ítem	16
Revisión	7 subproceso	2 ítem	16
	8 subproceso	2 ítem	16
Total		19 ítem	152

Fuente: Elaboración Propia.

3.4.2.2 Rúbrica

Las rúbricas son instrumentos precisos que valoran los aprendizajes y productos realizados. Desglosan los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre rendimiento. Un instrumento formal que se aplicó a los estudiantes de segundo grado de manera individual y con la finalidad de evaluar los textos de los estudiantes en base a criterios bien definidos. Este instrumento favoreció que la evaluación de una competencia tan compleja como la escritura pueda incluir criterios que a menudo son dejados de lado. Cada criterio de la rúbrica presenta tres niveles:

“Esperado”, “En proceso” y “En inicio”.

Tabla n 3.6 Escala de rangos de la rúbrica para identificar el nivel de producción.

Variable	Nivel	Rango
Producción de textos	Nivel esperado	(15- 20)
	Proceso	(11- 14)
	Inicio	(0-10)

Fuente: Adaptación del Ministerio de Educación

3.4.3 Validez

La validez de los instrumentos se realizó a través de la técnica de juicio de expertos, contando con tres jueces: Profesionales conocedores y con amplia experiencia en lo referente al desarrollo de la producción de textos y uso de estrategias. De la evaluación de los ítems de la ficha de observación y rubrica se levantaron las observaciones realizadas, y en virtud de ello se logró consolidar los instrumentos.

3.4.3 Confiabilidad

Para medir la confiabilidad de los instrumentos, se aplicó la fórmula de Kuder Richardson, a 2 docentes para la Ficha de Observación obteniéndose como resultado una confiabilidad del 86%. Lo cual indica que el instrumento presenta una confiabilidad aceptable. Tal como indica la siguiente tabla:

Tabla 3.7 Confiabilidad
Estadístico de Confiabilidad

KR ₂₀	Nº Items
0,86	19

3.5 Aspectos éticos

El trabajo de investigación es propio y original todos los datos expuestos en ella son verídicos y reales ya que fueron realmente desarrollados en el campo de estudio.

Los datos mostrados en esta investigación fueron registrados del grupo de investigación y se procesaron de forma adecuada sin manipulaciones, pues estos datos están basados en los instrumentos aplicados a dichos grupos de estudio.

En primera instancia, se informó al director de la Institución Educativa Pública sobre el objetivo de la investigación a realizar, ya habiendo autorizado el permiso para la aplicación de instrumentos se procedió a comunicar a los docentes y estudiantes de segundo grado para el respectivo apoyo.

Los resultados se procesaron respetando la identidad de los estudiantes, por ello se estableció un código a cada estudiante.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La investigación se realizó en la I.E N° 14097 de la Villa Becará, ubicada en el distrito de Vice, provincia de Sechura, departamento Piura (Perú).

La mencionada institución se dedica a la formación de estudiantes de nivel primario, Esta investigación involucró a 25 estudiantes pertenecientes a la sección B del segundo grado de Educación Primaria y a 2 docentes de educación primaria.

4.1 Resultados

En este capítulo se presentan los resultados de la investigación, con respecto a las observaciones realizadas a los docentes, así como también los resultados de la rúbrica que se aplicó a los estudiantes de segundo grado de Educación Primaria de la I.E N° 14097 de la Villa Becará.

Se muestra en primer lugar la consolidación de las observaciones realizadas de las 8 sesiones, según el cumplimiento de los ítems en cada uno de los subprocesos que corresponden a cada etapa de la producción de textos.

Luego se presentan los resultados por cada subproceso, seguido de la consolidación de resultados por cada etapa de la producción de textos.

Tabla 4.1. Consolidación de las sesiones observadas a las docentes de segundo grado

	1era observación		2da observación		3era observación		4ta observación		5ta observación		6ta observación		7ma observación		8va observación		Observaciones
	20/03/19		22/03/19		27/04/19		29/03/19		10/04/19		12/04/19		17/04/19		19/04/19		
	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	
1. La docente selecciona estrategias ludo didácticas para lograr motivar y despertar el interés de los estudiantes en clase.	x			x	x		x		x		x		x		x		La docente utiliza dinámicas y juegos como el encantado, buscando palabras y sopa de letras. Ademas utiliza materiales como la ruleta mágica fomentando una integracion en el grupo y un clima favorable.
2. La docente orienta a los estudiantes a establecer los criterios para la redacción de su texto de acuerdo a sus necesidades.		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente solo pide participaciones de sus estudiantes para establecer los criterios que deben tener en cuenta en sus textos. No aplica ninguna estrategia ludo didactca.
3. La docente promueve a los estudiantes a establecer el propósito, tema y destinatario del texto a escribir mediante estrategias ludo didácticas.	x			x		x	x		x		x		x			x	La docente utiliza técnicas participativas para propiciar el proposito del texto a ecscribir
4. La docente orienta a los estudiantes a plantear el lenguaje que usarán, evaluar la adecuación o necesidad de su información.		x		x		x		x		x		x	x		x		La docente solo han aplicado en dos sesiones preguntas de forma oral para que los niños planten el lenguaje en sus textos.
5. La docente promueve la generación de ideas en los estudiantes de acuerdo al contenido del texto que escribirán a través de estrategias ludo didácticas		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente ha utilizado el juego de la caja mágica en las sesiones para establecer el tipo del texto a escribir, tecnicas participativas
6. La docente utiliza estrategias ludo didácticas que ayuden a promover a los estudiantes a consultar en diversas fuentes sobre el tipo de texto que escribirá.		x		x		x		x		x		x	x		x		La docente solo aplico estrategias de consulta en internet para que los niños puedan concoer el tipo de texto a escribir.
7. La docente ayuda a los estudiantes a identificar la estructura textual o partes del texto que se producirá a través del uso de estrategias ludo didácticas.		x		x		x		x	x		x		x		x		La docente ha utilizado preguntas de intervención oral para que los niños puedan buscar información del texto a producir en diferentes fuentes.
8. La docente usa estrategias ludo didácticas para ayudar a los estudiantes a organizar y estructurar la información que escribirá en su texto adecuándola al tipo de su texto.		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente ha utilizado los organizadores de la estrella mágica en 4 sesiones y el cubo en 3 sesiones para organizar las ideas de los estudiantes.

9. La docente utiliza estrategias ludo didácticas para que los estudiantes empiecen a redactar el primer borrador de su texto.		x	x		x		x		x		x		x		x		La docente utiliza la estrategia de escritura libre, la ensalada de cuentos para que los niños redacten. Además aplica estrategias de cooperación y esquemas para que los alumnos plasmen sus ideas dando inicio a su actividad como escritor.
10. La docente verifica que los estudiantes respeten la estructura del texto de acuerdo a lo planificado.		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente aplica técnicas participativas para que los niños respeten la estructura del texto antes planificado. Mediante dinámicas, y juego de memorias con carteles para que los niños identifiquen las partes del texto a producir
11. La docente utiliza estrategias ludo didácticas para ayudar a los estudiantes a enlazar unas ideas con otras en su texto.		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente aplica la secuencia de imágenes para mejorar la coherencia de los párrafos.
12. La docente orienta a los estudiantes a elegir palabras de acuerdo al tipo de texto, al tema y destinatario utilizando estrategias ludo didácticas.		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente no ejecuta ninguna estrategia o técnica que ayude a los niños a utilizar palabras de acuerdo al texto.
13. La docente promueve la utilización de la sintaxis correcta en los textos que escriben los estudiantes.		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente utiliza las estrategias de preguntas y respuestas para la selección de un buen vocabulario, preguntando si cada oración está bien escrita. Aplican el avión de adjetivos y ruleta de sustantivos como herramientas
14. La docente orienta a los estudiantes usar adecuadamente los signos de puntuación y uso de una buena ortografía mediante estrategias.		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente ha aplicado la estrategia de escribamos con los alumnos en dos ocasiones para el uso de los signos de puntuación y técnicas de agrupación para que puedan revisar su ortografía.
15. La docente estimula la creatividad en los estudiantes para escribir su texto utilizando estrategias ludo didácticas.		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente estimula la creatividad de los niños con estrategias como continuar la historia, cambiar el final del cuento, cambiar el perfil de los personajes.
16. La docente realiza con los estudiantes la lectura del texto para identificar la presencia de errores, vacíos, incoherencias, etc.		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente aplica la coevaluación y autoevaluación para que los niños logren identificar sus errores. Realiza la lectura del texto para identificar errores.
17. La docente orienta a los estudiantes a identificar y utilizar diferentes técnicas y estrategias para corregir el texto producido utilizando estrategias ludo didácticas.		x		x		x		x		x		x		x		x	La docente aplica sólo la estrategia de la tarjeta para verificar si el texto se adecua al propósito comunicativo, que contiene preguntas relacionadas a la planificación.
18. La docente orienta a los estudiantes a contrastar las revisiones del texto adecuándola al propósito y reescribirlo nuevamente.		x		x		x		x		x		x		x		x	Utiliza las marcas de corrección como estrategia al momento de revisar el texto del alumno. Aplica la lista de control y técnicas de evaluación.

19. . La docente promueve la meta cognición por medio de estrategias.	x		x		x		x		x		x		x		x		Para promover la metacognición la docente aplica fichas de retroalimentación.
---	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---

Los resultados obtenidos en la ficha de observación indican que las docentes si utilizan estrategias en la producción de textos, dentro de las cuales se destacan las estrategias relacionadas con el juego en las tres etapas de la competencia comunicativa, como son los juegos tradicionales y juegos populares como organizadores denominadas el cubo y la estrella; utilizan también juegos como la sopa de letras, buscando palabras, ruleta de sustantivos y adjetivos en la etapa la planificación, así también para la motivación de los estudiantes, además de aplicar juegos adaptados a las técnicas de lluvias de ideas.

En lo que respecta a la etapa de la textualización, las docentes aplican variedad de estrategias, siendo las más evidenciadas el juego de secuencia de imágenes, el juego dramático, los juegos de roles, así como también actividades como en busca del tesoro, caras y gestos, advinanzas bailables, letras juguetonas y la calebra esquisita para monitorear el cumplimiento de lo que se ha planificado en la etapa anterior y la redacción del primer borrador.

Mientras en la etapa de revisión se ha evidenciado que utilizan otras estrategias de enseñanza que no están relacionadas al juego, pero manipula el material denominado la caja sorpresa que ayuda evaluar las producciones escritas por los estudiantes

Además, emplean materiales como cubos, ruletas, imágenes, letras de diferentes tamaños, tarjetas de palabras, cajas, pelotas y tableros. Todos estos materiales son elaborados con ayuda de los padres de Familia.

Los resultados por cada subprocesso correspondientes a las etapas de planificación, textualización y revisión se presentan a continuación según los objetivos propuestos.

Objetivo específico N°01: Describir las estrategias ludo –didácticas que utilizan las docentes de segundo grado de la I.E N°14097 de la villa Becará en el proceso de planificación para la producción de textos.

Tabla 4.2. Sub proceso de establecimiento de metas u objetivos

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Ítems 1	7	87,5 %	1	12,5 %	8	100,0 %
Ítems 2.	1	12,5 %	7	87,5 %	8	100,0 %
Ítems 3	5	62,5%	3	37,5 %	8	100,0 %
Ítems 4	2	25 %	6	75 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

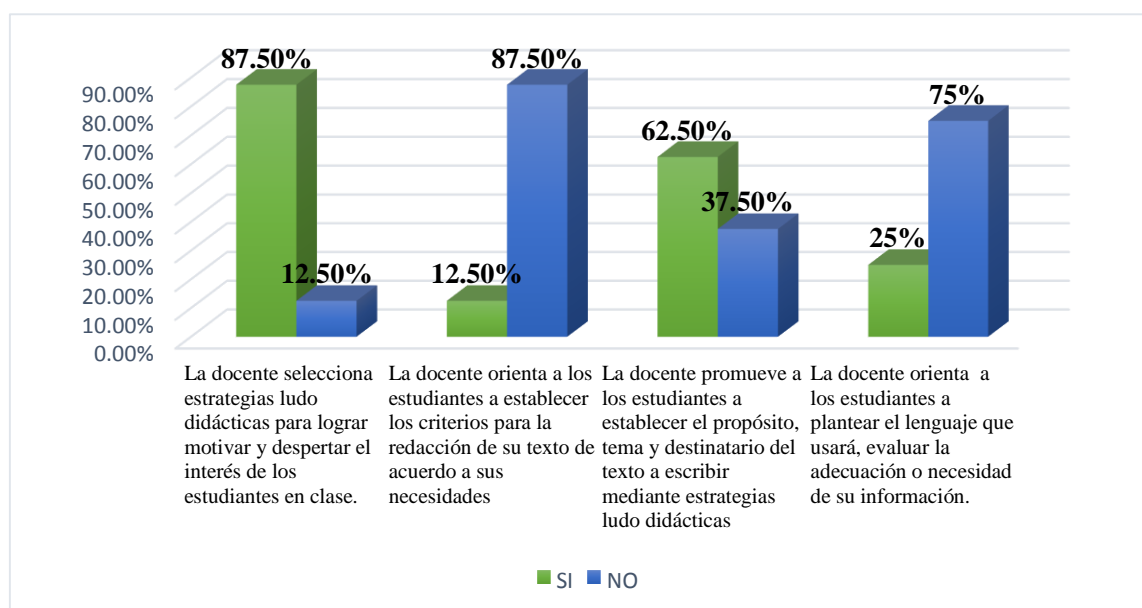


Gráfico 4.1. Sub proceso establecimiento de metas u objetivos

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

Los resultados alcanzados muestran que el 87,75% de las sesiones observadas, las docentes aplican estrategias ludo didácticas para motivar y despertar el interés de los estudiantes. Asimismo, el 65,3 % de las mismas aplican estrategias para que los estudiantes establezcan su tema, destinatario y propósito del texto que van a escribir. Mientras que un 12,5 % de las sesiones observadas, las docentes han utilizado una sola vez estrategias para que los

niños establezcan criterios para la escritura del texto y en un 75% no utilizaron estrategias para que los estudiantes planten el lenguaje que usaron en sus textos.

Estos resultados reflejan por una parte que más del 80% de las sesiones observadas, las docentes utilizan estrategias ludo didácticas para despertar el interés de los estudiantes frecuentemente. Estrategias como las dinámicas motivadoras que se ejecutaron en forma grupal y rápida, si como también y juegos didácticos denominados el encantado, buscando palabras y sopa de letras que según Crawford (2003), los clasifica como juegos populares ya que están muy ligados a las actividades de la comunidad, donde se vive y se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

También se refleja que más del 60% de las sesiones observadas, las docentes han utilizado algunas veces estrategias para promover a los estudiantes a establecer el propósito, tema y destinatario del texto. Siendo las más evidenciadas las técnicas participativas, utilizando a la vez la estrategia de la caja mágica que contiene interrogantes con preguntas como ¿Qué escribiremos? ¿Para quién escribiremos? ¿para qué escribiremos?

Tabla 4.3. Sub proceso Generación de ideas del contenido

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Ítems 5	5	62,5 %	3	37,5 %	8	100,0 %
Ítems 6	2	25 %	6	75 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

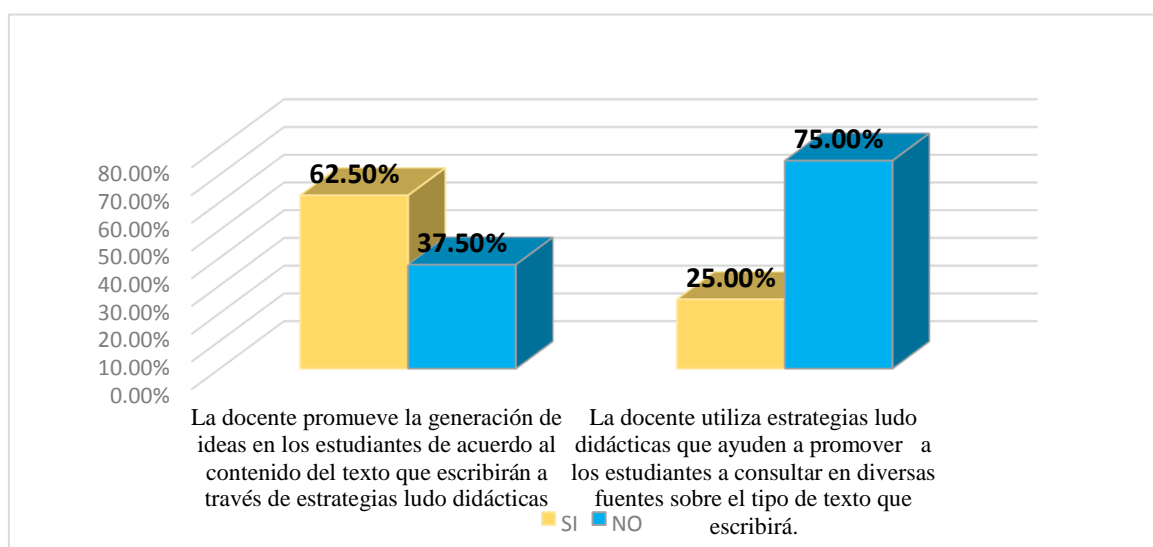


Gráfico 4.2. Generación de ideas del contenido

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

Los resultados de la tabla 4.3 y grafico 4.2 muestran que el 62,5 % de las sesiones observadas las docentes si han utilizado estrategias ludo didácticas para generar ideas en los niños sobre lo que van a escribir. Por otro lado, solo en un 25 % las mismas han aplicado una o dos veces estrategias para que los niños consulten diversas fuentes, mientras que un 75% no han utilizado ninguna estrategia.

Estos resultados reflejan que sólo se han utilizado estrategias ludo didácticas para generar ideas en los estudiantes mas no para consultar en diversas fuentes. Estrategias como las técnicas participativas y la técnica de lluvia de ideas, utilizadas algunas veces, que consisten en anotar la información, participaciones o ideas de los estudiantes sobre el texto que se va a producir.

Tabla 4.4 Sub Proceso de Organización

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Ítems 7	4	50 %	4	50 %	8	100,0 %
Ítems 8.	7	87,5 %	1	12,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

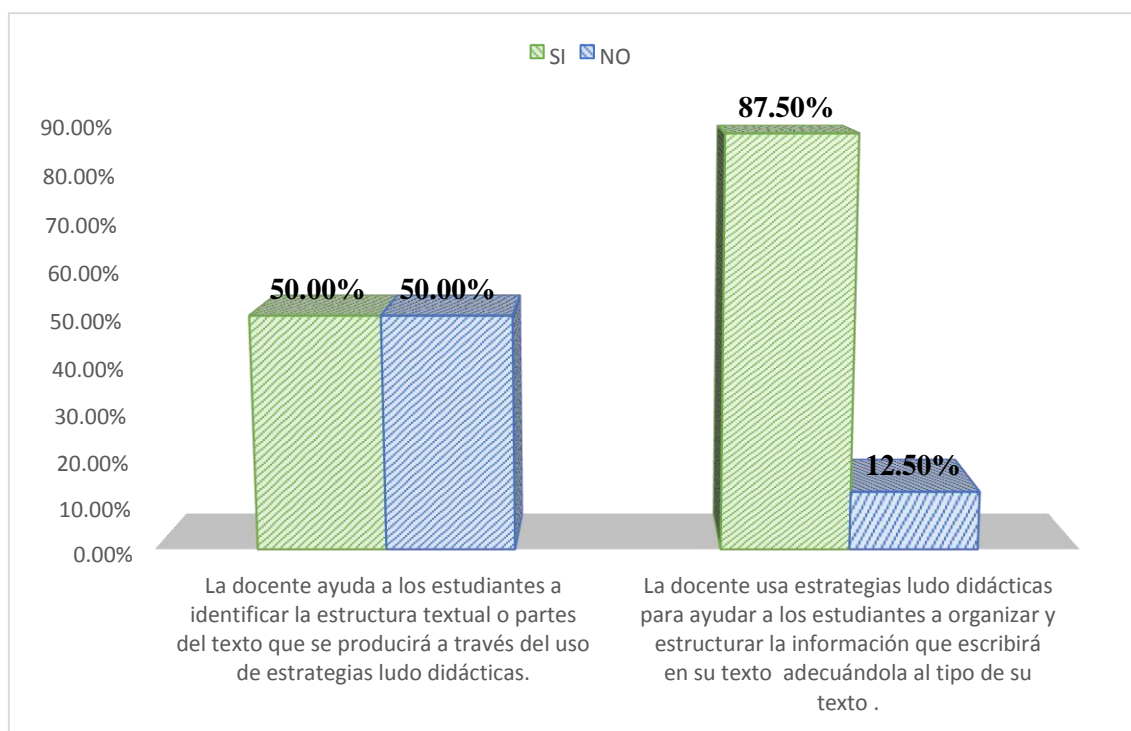


Gráfico 4.3. Organización

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

Los resultados alcanzados de la tabla 4.4 y gráfico 4.3 muestran que el 87, 5 % de las sesiones observadas las docentes si han utilizado estrategias ludo didácticas para la organización de la información, teniendo en cuenta la estructura del tipo de texto a escribir y el 50 % de las sesiones las docentes también han utilizado este tipo de estrategias para identificar la estructura del texto, mientras que un 50% no se ha aplicado ninguna estrategia.

Estos resultados evidencian que más del 50% de las sesiones observadas las docentes han aplicado diferentes tipos de estrategias ludo didácticas en este subproceso. Siendo más evidenciadas los organizadores de la estrella mágica y el cubo, que con frecuencia se han utilizado, para que los niños organicen su información, teniendo en cuenta la estructura del texto a escribir. Y que para ello anteriormente han aplicado las técnicas participativas involucrando la caja mágica para identificar las partes del texto.

Tabla 4.5 Consolidación de la etapa de planificación: Sub procesos

Subprocesos	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
1. Establecimiento de metas u objetivos	17	53,1 %	15	46,9 %	32	100,0 %
2. Generación de ideas del contenido	7	43,8 %	9	56,2 %	16	100,0 %
3. Organización	11	68,8 %	5	31,2 %	16	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

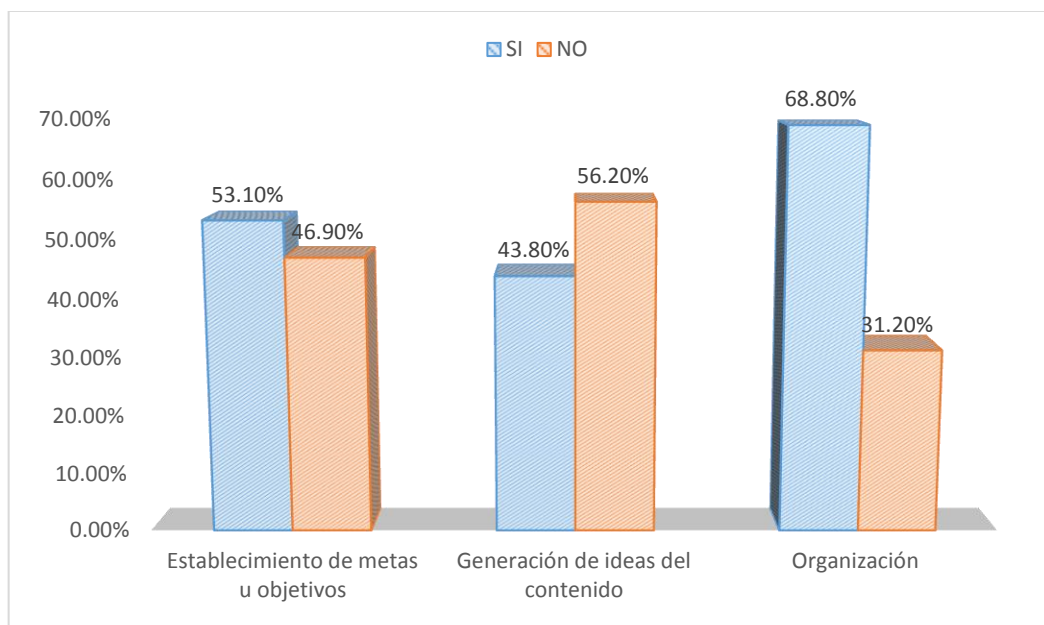


Gráfico 4.4. Consolidación de la etapa de planificación: Sub procesos

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla 4.5. y gráfico 4.4 se muestra los resultados promedios en frecuencia y porcentaje de los subprocesos en la etapa de la planificación. Estos resultados reflejan que las docentes si aplican estrategias ludo didácticas para la producción de textos en esta etapa, siendo el subproceso de organización en la que más estrategias se han utilizado dando como resultado un 68.8 %. Estrategias como la estrella que ha sido aplicada para elaborar diferentes textos como descriptivos donde las docentes presentan la imagen de una estrella y en cada punta colocan preguntas como ¿Qué es? ¿Qué características tiene? ¿Cuáles son sus gustos? ¿Qué cualidades tiene? Así también se ha utilizado para escribir textos narrativos para organizar información con preguntas como ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde sucederán los hechos? ¿Cómo inicia? ¿Qué problema ocurrirá? ¿Cómo terminará? Las ideas se van anotando en el centro de la estrella. Así también para escribir una noticia se utilizó el cubo mágico que consiste en que un estudiante tire el cubo hacia arriba para responder a la pregunta que este tiene escrita en cada uno de sus caras. De forma oral los estudiantes van participando, cuyas respuestas se anotan en la pizarra. Todas estas estrategias sirven como herramientas pedagógicas para producir textos escritos y que también son empleados para observar imágenes diversas, organizar ideas y jugar.

Además, las docentes han aplicado estrategias ludo didácticas para la generación de ideas, en un 43,8 % de las sesiones, siendo la más utilizada la técnica de lluvia de ideas que según Vargas & Bustillos (1984) la clasifica como técnica participativa de análisis general para colectivizar ideas, resumir o sintetizar discusiones, además de favorecer el ambiente para que se establezcan relaciones e interpretaciones del tema a trabajar. Por ejemplo, para la elaboración de un texto instructivo sobre cómo preparar la chicha morada. La docente inicia la clase mostrando la imagen de un maíz morado. A partir de la observación de la imagen, los niños contestan las preguntas como: ¿Qué saben de este alimento? ¿qué se puede preparar con este alimento? ¿Cómo será su preparación? Los niños contestan de forma oral cuyas ideas se van escribiendo en un papelote, para luego organizarlas según el tipo de texto a escribir. De esta manera la docente aplica esta técnica para recoger saberes previos de forma divertida y ordenada.

Por otra parte, los resultados muestran también que en el sub proceso de establecimiento de metas y objetivos un 53,10 % de las sesiones observadas, las docentes han aplicado estrategias como los juegos denominados “el encantado”. Este juego fue aplicado en la motivación de la sesión para crear textos descriptivos. La docente sacó los niños al patio y formó dos grupos clasificándolos en dos colores: grupo 1(azul) grupo 2(rojo). Los miembros del equipo contrario deberán perseguir y tocar a los otros integrantes del otro equipo hasta quedarlos “encantados” es decir inmóviles. Para desencantar al jugador inmóvil un integrante de

su mismo equipo debe pasar por debajo de él, tocarlo y decirle "desencantado". El equipo que logre encantar a todos los integrantes del equipo contrario gana. Luego de eso la docente realizó preguntas a cada estudiante, por ejemplo: ¿Cómo era tu compañero que lograste encantar? ¿Qué cualidades conoces de él o ella? ¿Qué gustos tiene? Esta estrategia se utilizó para motivar al niño antes de iniciar con el proceso de escritura.

También las docentes aplicaron el juego “buscando palabras” y “sopa de letras”. Estas estrategias fueron aplicadas en el momento de la motivación para la elaboración de textos narrativos. Consiste en que la docente pega en la pizarra un papelote, y en ella escribe un conjunto de letras. Los estudiantes de manera voluntaria deben formar palabras, escribirlas en una tira léxica y pegarlas en la pizarra. Algunas de las palabras fueron nombres de animales, lugares, personas, etc. Cuando no haya ninguna otra palabra más por encontrar, la docente termina este momento pidiendo a los estudiantes escribir un texto narrativo (cuento) con las palabras que están pegadas en la pizarra.

Para Crawford (2003), estos juegos se denominan juegos populares porque están muy ligados a las actividades de la comunidad donde se vive. Se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras y que además señala que este tipo de estrategia tiene doble función en la que las personas que los realizan aprendan al mismo tiempo que se divierten.

Tabla 4.6 Sub proceso de redacción del primer borrador

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Ítems 9.	7	87,5 %	1	12,5 %	8	100,0 %
Ítems 10.	5	62,5 %	3	37,5 %	8	100,0 %
Ítems 11.	4	50 %	4	50 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becarí

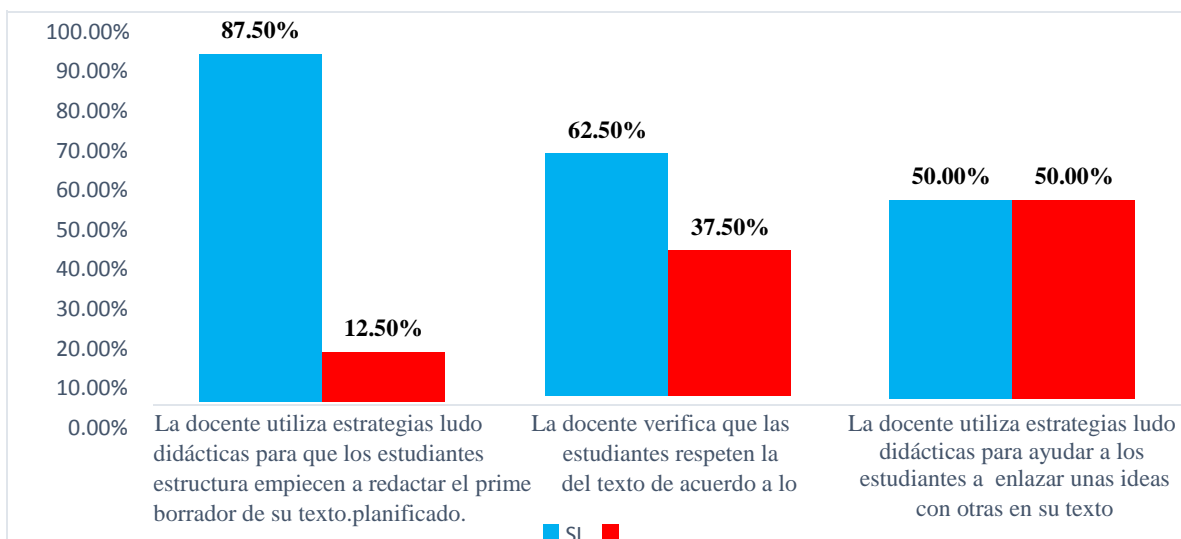


Gráfico 4.5 Redacción del primer borrador

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

Los resultados de la tabla 4.6 y gráfico 4.5 muestran que el 87,5 % de las sesiones observadas las docentes si han utilizado estrategias ludo didácticas, además se muestra que un 62% las mismas han aplicado estrategias para verificar el seguimiento de la estructura del texto que se está escribiendo y un 50% se observó que las docentes ayudan a que los estudiantes enlacen adecuadamente las ideas de su texto a través de estrategias ludo didácticas.

El estudio da cuenta que más del 50 % de las sesiones, se han utilizado estrategias ludo didácticas para este sub proceso como la escritura libre, la ensalada de cuentos para que los niños redacten. Además de estrategias de cooperación y esquemas para que los alumnos plasmen sus ideas dando inicio a su actividad como escritor. Se han observado las técnicas partitivas para que los niños respeten la estructura del texto antes planificado, mediante dinámicas, y juegos de memorias con carteles para que los niños identifiquen las partes del texto a producir además se aplican la secuencia de imágenes para mejorar la coherencia de los párrafos. Estrategias que, por ser preferidas por los niños, es importante plantearlas como estrategias lúdicas al juego para despertar y mantener el interés de los niños por la producción de textos, porque el juego seleccionado cuidadosamente y relacionado con las experiencias vivenciadas u observadas por los niños, se constituyen en situaciones sociales favorables para la producción de textos

Tabla 4.7 Subproceso vocabulario

	1		0		Total	
	fí	%	fí	%	fí	%
Ítems 12	5	62,5 %	3	37,5 %	8	100,0 %
Ítems 13	4	50 %	4	50 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

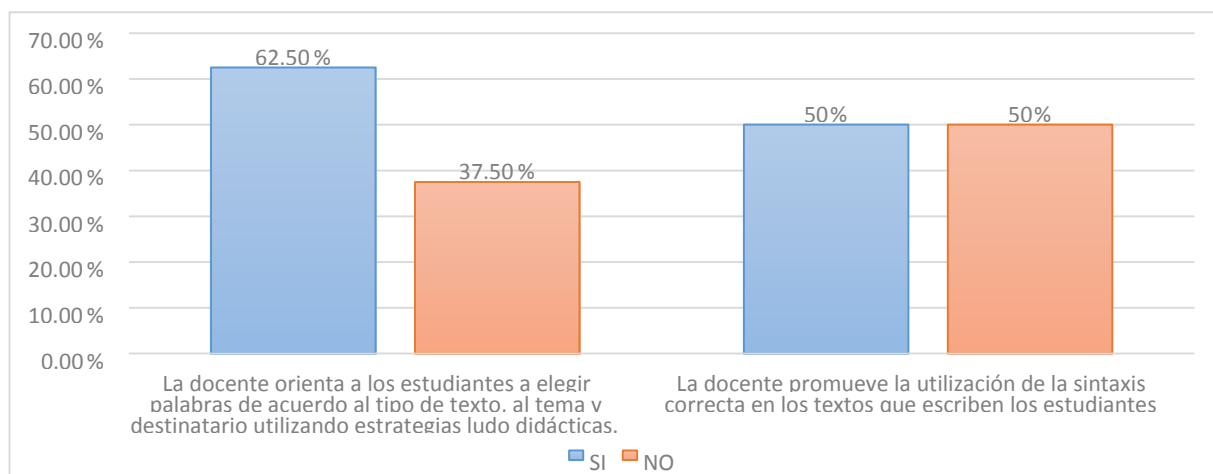


Gráfico 4.6 Sub proceso vocabulario

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

Los resultados de la tabla 4.7 y gráfico 4.6 muestran los resultados del subproceso de vocabulario de la etapa de textualización, donde sobresale que un 62% de las sesiones observadas, las docentes han utilizado estrategias ludo didácticas para que los estudiantes elijan palabras teniendo en cuenta el tipo de texto a escribir. Así también un 50% muestra que las docentes promueven el uso de una síntesis correcta en la redacción de los textos de los estudiantes.

Estos resultados muestran por un lado que más del 50% de las clases, las docentes si utilizan estrategia ludo didáctica, sobre todo en la selección de palabras. Ya que, según las observaciones, se han aplicado el juego del avión de adjetivos y ruleta de sustantivos como herramientas didácticas. Por otro lado, en la sintaxis correcta los docentes han utilizado otros tipos de estrategias para que los niños escriban adecuadamente las oraciones de sus textos, como la estrategia de preguntas y respuestas, que ayudan a la mejora del texto pero que, según Tineo, L. (2010) este tipo de estrategias no es espontáneo y voluntario, ya que el juego por sí mismo tiene carácter no obligatorio.

Tabla 4.8 Sub proceso de ortografía y creatividad

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Ítems 14	6	75 %	2	25 %	8	100,0 %
Ítems 15	7	87,5 %	1	12,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

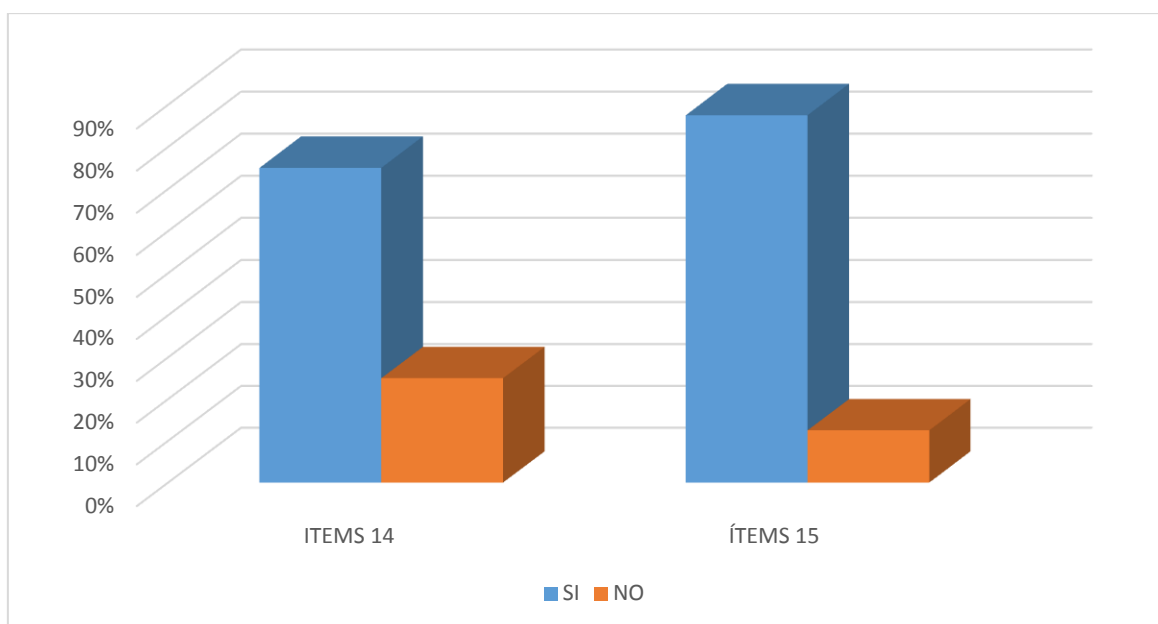


Gráfico 4.7 Ortografía y creatividad

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becarà

La tabla 4.8 y gráfico 4.7 muestran que el 75,5 % de las sesiones observadas las docentes aplican estrategias para que los niños usen adecuadamente los signos de puntuación y tener buenas así mismo sobresale un 87,5% que muestra que las docentes utilizan estrategias ludo didácticas para promover la creatividad de los estudiantes al momento de escribir.

Estos resultados reflejan que las docentes si aplican estrategias para mejorar la ortografía y propiciar la creatividad de los estudiantes, siendo las más utilizadas la estrategia de escribamos con los alumnos para el uso de los signos de puntuación y técnicas de agrupación para que puedan revisar su ortografía. Y estrategias como continua la historia, cambiar el final del cuento, cambiar el perfil de los personajes.

Tabla 4.9 Consolidación de la etapa de textualización: Sub procesos

			1		0		Total	
			fi	%	fi	%	fi	%
1. Redacción	del	primer borrador	16	66,7 %	8	33,3%	24	100,0 %
2. Vocabulario			9	56,2 %	7	43.8%	16	100,0 %
3. Ortografía y creatividad			13	81, 2 %	6	18.8 %	16	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becarà

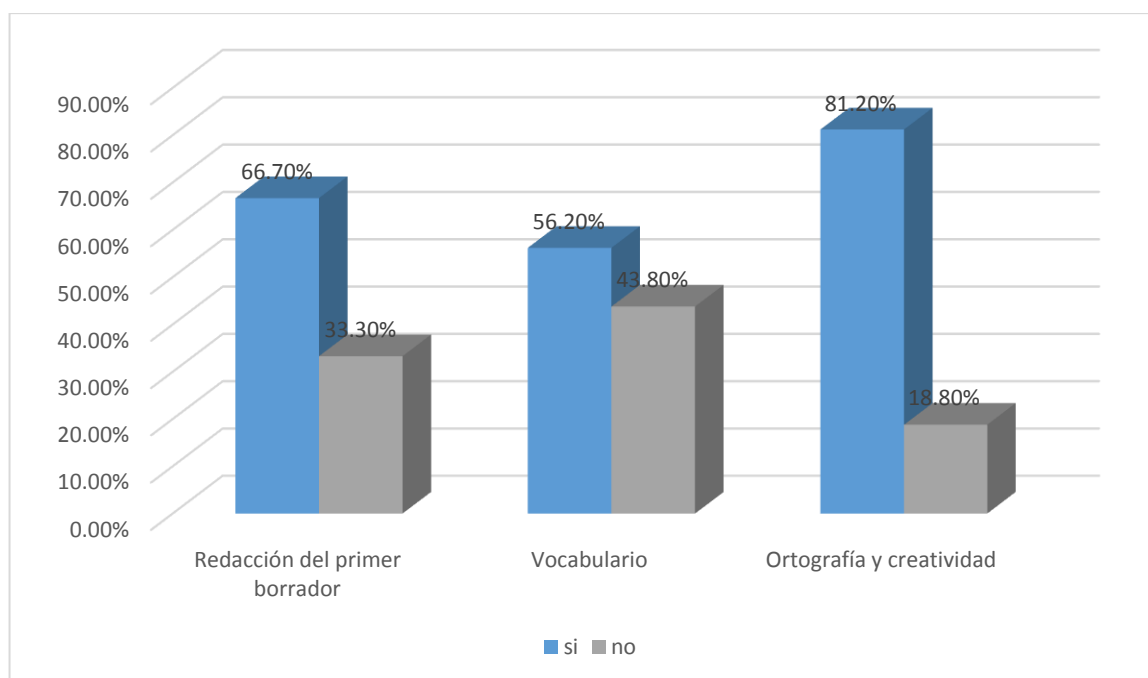


Gráfico 4.8 Consolidación de la etapa de planificación: Sub procesos

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becar

En la tabla 4.9 y grafico 4.8 se presenta los resultados obtenidos por las docentes sobre el uso de estrategias en la etapa de textualizacin para la produccin de textos, se observa que en un 66.70% se han utilizado diferentes estrategias como la “escritura libre” que fue aplicado para escribir textos narrativos. Esta estrategia consiste en ir plasmando ideas de manera escrita en un tiempo determinado. Por ejemplo, la docente sac a los nios al jardn del colegio para que observen algn objeto, animal o persona, luego de eso se pide que saquen su cuaderno y escriban un cuento segn lo que han observado durante 20 minutos, mientras son monitoreados y guiados por la docente. Se utiliz tambin la ensalada de cuentos que consiste en mezclar elementos (personajes, lugares, acontecimiento) de diferentes cuentos para crear nuevas historias. En este caso para que los nios creen un texto narrativo, la docente inici este momento leyendo dos cuentos diferentes (los tres chanchitos y caperucita roja) luego pide a los estudiantes crear una nueva historia en la que deben mezclar los personajes y hechos de los cuentos ledos anteriormente, adems de agregar nuevos elementos. Estas tcnicas son denominadas por Rodari (1999) como tcnicas de escritura porque permiten desarrollar y potencializar el ingenio y la imaginacin de los nios en el arte de inventar historias. Adems, las docentes han aplicado estrategias de cooperacin como el mtodo de Tndem que consiste en formar parejas de estudiantes para desarrollar alguna actividad. Por ejemplo, la docente form parejas de estudiantes para elaborar un texto informativo en base a la contaminacin de la Villa de Becar, para ello tuvo en cuenta

el nivel escritura y creatividad de cada uno de los niños, con la finalidad de que se puedan apoyar y puedan aprender mutuamente.

Se ha utilizado estrategias para verificar la estructura del texto y ayudar a enlazar ideas, como la secuencia de imágenes que consiste en mostrar a los niños diferentes imágenes, mientras se va contando una historia. Por ejemplo, la docente a través de imágenes contaba un cuento denominado “Coto y su familia” mientras los estudiantes escribían en su primer borrador lo que la docente mencionaba del cuento. Para pasar de un hecho a otro realizaba preguntas como: ¿Qué creen que seguirá después? ¿Qué palabra podemos utilizar para enlazar este acontecimiento con el que sigue? Esta estrategia permitía desarrollar en los estudiantes el uso de variados conectores, así como ver la coherencia y la cohesión en el texto que se escribe.

Además, en un 81% de las sesiones observadas, las docentes promueven la utilización de la sintaxis correcta y selección del vocabulario utilizando como estrategias el avión de adjetivos, donde la docente dibuja en el piso del salón la silueta de un avión, en el interior de ella realiza divisiones y en cada división coloca un adjetivo escrito en una cartulina. El juego consiste en que el niño debe arrojar una pelotita en el interior del avión, luego debe pronunciar la palabra donde ha caído la pelotita y colocarlo en el texto que está creando. En este caso los adjetivos fueron utilizados para la descripción de una persona. Así también se ha utilizado la ruleta de sustantivos que Crawford (2003), los clasifica como juegos tradicionales. Este juego consiste en colocar sustantivos en un pedazo de cartón cortado de forma circular. La docente pide la participación de los niños para girar la ruleta y seleccionar un sustantivo que será utilizado en el texto para mejorar la estructura gramatical de las oraciones.

Objetivo específico N°03: Caracterizar las estrategias ludo –didácticas que utilizan las docentes de segundo grado de la I.E N°14097 de la villa Becará en el proceso de revisión para la producción de textos.

Tabla 4.10 Subproceso Lectura del texto

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Ítems 16	7	87,5 %	1	12,5 %	8	100,0 %
Ítems 17	1	12,5 %	7	87,5%	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

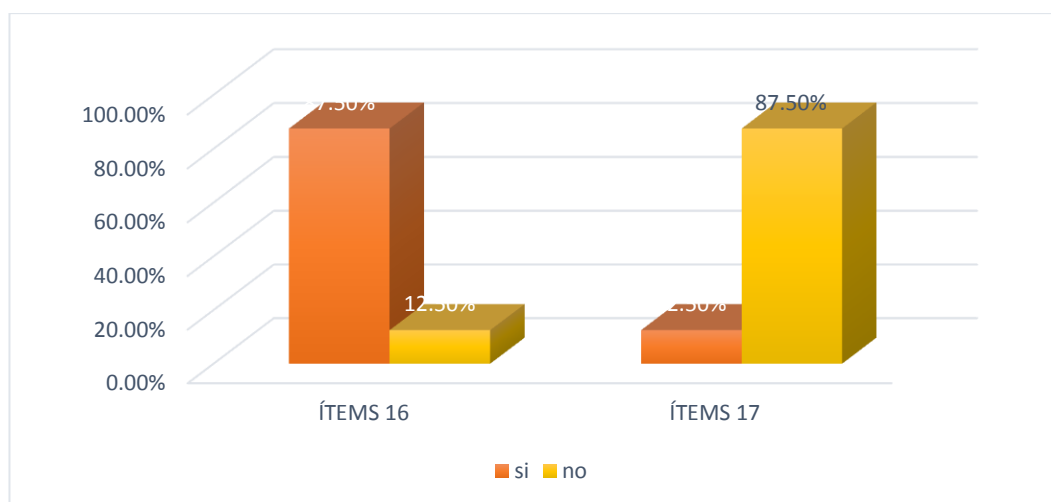


Gráfico 4.9 Subproceso Lectura del texto

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla 4.10 y gráfico 4.9 se muestra que el 87.50% de las clases observadas en el ítem 16 las docentes utilizan la estrategia de la lectura para identificar la presencia de algunos errores en el texto producido. Mientras que en el 12% no lo hace. Estrategias como la coevaluación y autoevaluación fueron observadas para que los niños niños puedan indentificar errores. Así también utilizan estrategias ludo didácticas para que los estudiantes logren identificar diferentes técnicas y herramientas para corregir sus textos. Siendo la estrategia que se ha utilizado una sola vez la tarjeta o caja mágica. Mientras en el ítem 17 un 87,5% de las sesiones, se pudo observar que las docentes aplican las marcas de corrección, la lista de control y técnicas de evaluación, que no son consideradas en la clasificación de Crawford como juegos didácticos, ni como estrategias ludo didácticas.

Tabla 4.11 Subproceso de reedición del texto y nuevas revisiones

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Ítems 18.	5	62,5 %	3	37,5 %	8	100,0 %
Ítems 19	8	100 %	0	0 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

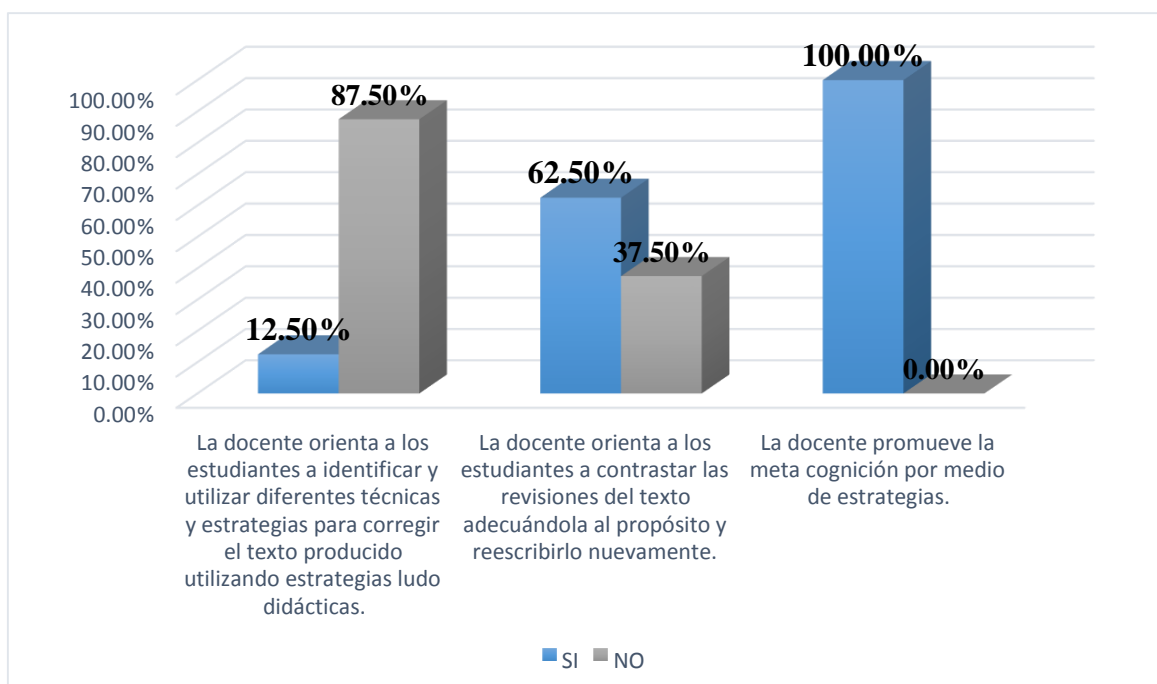


Gráfico 4.10 Reedición del texto y nuevas revisiones

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

Los resultados de la tabla 4.11 y gráfico 4.10 muestran que el 62,5 % de las sesiones observadas las docentes si han utilizado estrategias para orientar a los estudiantes a contrastar las revisiones del texto con el propósito, a través de preguntas y respuestas. También se muestra que en todas las sesiones las docentes promueven la meta cognición aplicando fichas o realizando preguntas orales.

Estos resultados nos muestran que las docentes no emplean estrategias ludo didácticas para desarrollare este sub proceso, pero si aplican otras estrategias meta cognitivas activas como la retroalimentación que conllevan a realizar nuevas revisiones del texto producido por los estudiantes.

Tabla 4.12 Consolidado de la etapa de revisión

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
1. Lectura del texto	8	50 %	8	50 %	16	100,0 %
2. Reedición del texto y nuevas revisiones	13	81.2%	3	18.8 %	16	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

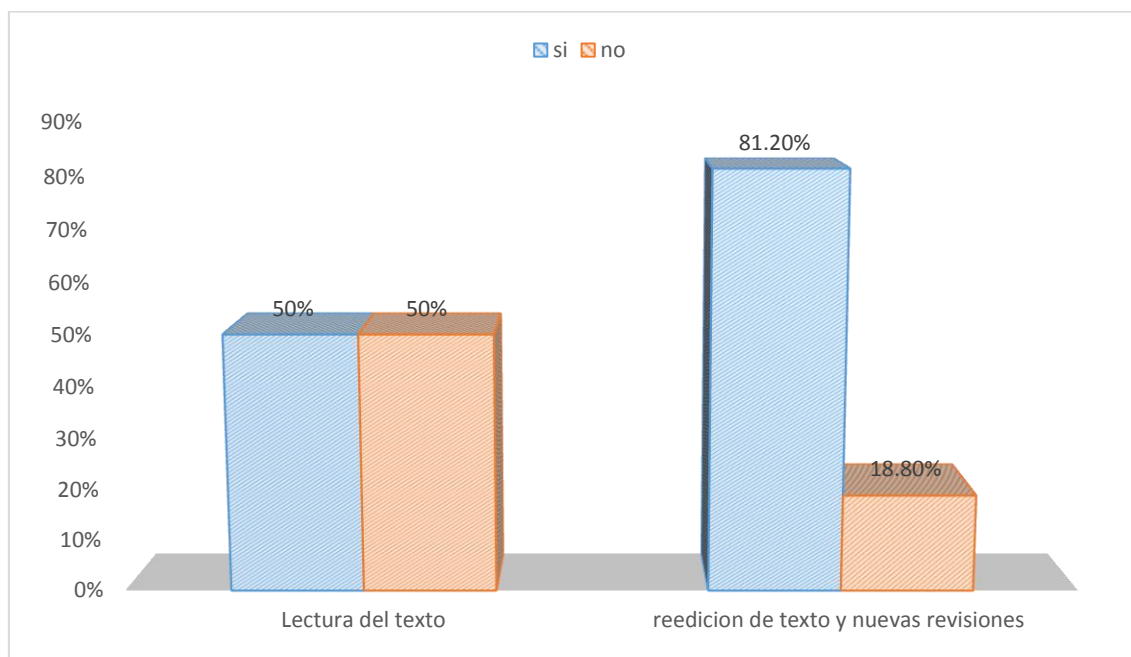


Gráfico 4.11. Consolidación de la etapa de revisión: Sub procesos

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

La tabla 4.12 y gráfico 4.11 muestran los promedios generales de los resultados de la etapa de revisión, donde se puede observar que las docentes utilizan la lectura del texto en 50% de las sesiones observadas, para que los niños puedan identificar errores en sus textos. Y un 81.20% las docentes aplican diferentes estrategias para la reedición del texto que los lleven a nuevas revisiones.

Estos resultados muestran que hay interés por parte de las docentes en lograr que el resultado de los escritos de los alumnos sea eficiente. Como estrategia ludo didáctica han utilizado solamente “la tarjeta”, que Crawford (2003) considera como un juego didáctico por ser un juego divertido para la verificación de errores de alguna actividad y además permite verificar si el estudiante ha escrito de acuerdo a lo planificado, lo que hace que se corrija los errores de una forma dinámica. Esta estrategia consiste en colocar preguntas relacionadas a la forma y contenido del texto como: ¿el texto escrito es cuento? ¿el texto trata sobre el tema propuesto? ¿el texto es coherente? ¿has aplicado conectores? Cada pregunta es leída por la docente y respondida por los estudiantes de forma oral. Así también esta estrategia fue aplicada para realizar la meta cognición en el cierre de la sesión, ya que en ella también la docente colocó preguntas como: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿para qué lo aprendí? Con la finalidad de retroalimentar el proceso de la elaboración de los textos.

Objetivo específico n°4: Identificar el nivel de producción de textos de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N°14097 Villa Becará.

Tabla 4.13 Nivel de producción de textos

Nivel de Logro	Rango	<i>f</i>	%
Nivel Esperado	[15 - 20]	18	72%
Proceso	[11 - 14]	5	20%
Inicio	[0 – 10]	2	8%
Total		25	100%

Fuente: Elaboración propia (Rubrica)

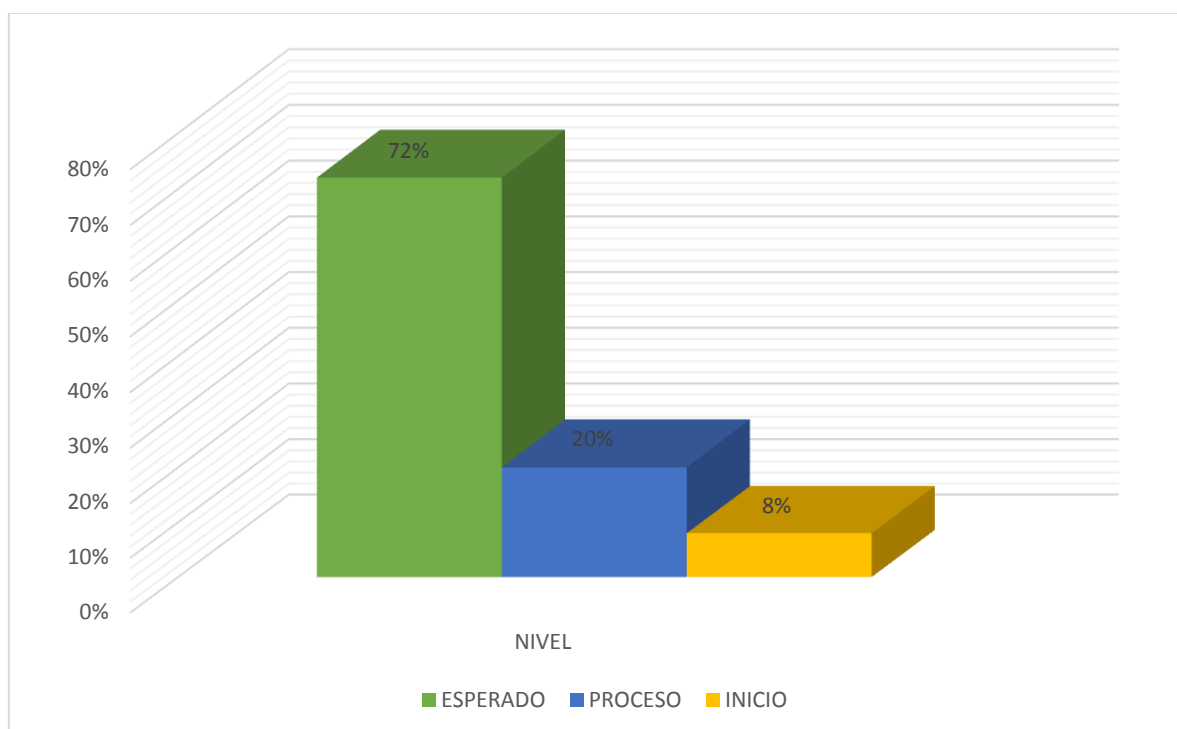


Gráfico 4.12. Nivel de Producción de textos

Fuente: Rúbrica para evaluar el nivel de producción

En la tabla 4.13 y gráfico 4.12 se muestra que el 72% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro esperado, 20 % de los estudiantes se encuentran en proceso y solamente el 8% se encuentra en el nivel de inicio en lo que respecta la competencia de producción de textos.

Con estos resultados se refleja por un lado que los estudiantes de segundo grado de la I.E N°14097 de la Villa Becará evidencian que hay 72% de estudiantes que escriben textos adecuados al contexto comunicativo, con coherencia y un desarrollo apropiado de sus ideas para el grado.

Al mismo tiempo, usan distintos mecanismos de cohesión de manera apropiada, como los conectores, aunque es posible que encuentren algunas dificultades (por ejemplo, en el uso de referentes). Además, escriben con pocas faltas ortográficas, esperables para el grado.

Por otro lado, un 20% de estudiantes está en proceso es decir son niños que redactan textos adecuados al contexto comunicativo, con coherencia y desarrollo apropiado de las ideas, aunque es posible que tengan dificultades en alguna de estas capacidades (por ejemplo, en escribir una secuencia narrativa completa). Por otro lado, sus textos suelen experimentar problemas notorios relacionados con el uso de mecanismos de cohesión (uso de referentes o conectores) y/o con la ortografía.

Finalmente, solo un 8% de estudiantes muestran un desarrollo incipiente de su competencia para producir textos. Se evidenció que tienen problemas notorios para redactar textos adecuados al contexto, con coherencia y desarrollo adecuado de las ideas, evidenciando dificultades significativas en una o varias de estas capacidades. Asimismo, suelen presentar claras dificultades en el uso de las convenciones ortográficas y de los mecanismos de cohesión.

4.2. Discusión

La competencia de producción de textos según el MINEDU (2016) es definida como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo que supone la adecuación y organización de textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de los escritos con la finalidad de mejorarlo.

Para construir el sentido de los textos que se escribe, es indispensable asumir la escritura como una práctica social. Además de participar en la vida social, esta competencia supone otros propósitos, la construcción de conocimientos o el uso estético del lenguaje. Al involucrarse con la escritura, se ofrece la posibilidad de interactuar con otras personas empleando el lenguaje escrito de manera creativa y responsable. Esta afirmación permite comprender el significado de la importancia de aplicar estrategias ludo didácticas que despiertan la creatividad para escribir diversos textos que parten de una realidad.

Los resultados de la investigación reflejan que las docentes de la Institución Educativa N°14 097 de la Villa Becará utilizan distintas estrategias ludo didácticas en las diferentes etapas para la producción de textos escritos, dado a que en la etapa de planificación se evidencia que un 58.8 % utilizan estrategias como la estrella y el cubo, empleados para observar imágenes diversas, organizar ideas y jugar. Así como también un 43,8% de las sesiones se aplica la técnica de lluvia de ideas y un 53.10% hacen uso de estrategias como los juegos denominados el encantado, buscando palabras y sopa de letras. Todas estas técnicas y juegos afirman la postura de Garrios y Fulcado (2004) quienes definen la estrategia lúdica didáctica como metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

La hipótesis sobre el uso de estrategias como juego tradicionales y técnicas participativas en la etapa de la textualización, queda aprobada, ya que los resultados muestran que un 81.2% de las sesiones observadas, las docentes utilizan estrategias para la sintaxis correcta y selección del vocabulario utilizando el avión de adjetivos y la ruleta de sustantivos muy utilizadas en el trabajo de la institución que según la clasificación de Crawford (2003), son juegos tradicionales solemnes que también han sido transmitidos de generación. Afirmando a la vez a León, Barcena y Cook (2005) quienes mencionan que este tipo de juegos no solamente ha pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo.

En la etapa de textualización las docentes utilizan distintas estrategias unas en mayor frecuencia que otras para producir textos, siendo las estrategias más utilizadas la escritura libre y la ensalada de cuentos. Un 81,20 % de las sesiones se estimuló la creatividad de los niños con estrategias como continua la historia, cambiar el final del cuento, cambiar el perfil de los personajes y un 66,70% se han utilizado estrategias para verificar la estructura del texto y ayudar a enlazar ideas como la secuencia de imágenes. Y en la etapa de revisión se evidencia que ellas tienen mucho interés en que el texto producido por sus alumnos sea corregido inmediatamente debido a que utilizan diferentes estrategias que le permitan a los alumnos reflexionar sobre su producción.

Los resultados obtenidos coinciden por un lado con Crawford (2003), y su clasificación ya que en la mayoría de los resultados se refleja el uso de juegos populares sobre todo en la

etapa de planificación, de las cuales se pudo evidenciar los juegos propios de la localidad, porque están muy ligadas a las actividades del pueblo donde se vive. Dichos juegos se caracterizan por ser espontaneas, motivadoras y creativas. En la textualización se ha utilizado la ensalada de cuentos y escritura libre. Mientras que en la etapa de revisión no se evidenció ninguna de estas estrategias, solamente la tarjeta como juego. Rechazando a la vez la hipótesis que afirma que las estrategias más utilizadas en la etapa de revisión son técnicas participativas como las dinámicas motivadoras que ayudan a mejorar la redacción de textos; y juegos didácticos que se cateterizan por ser sencillos, eficaces y divertidas.

Con respecto al nivel de producción de texto, los resultados muestran que un 72% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro previsto; un 20 % de los estudiantes se encuentra en un nivel proceso; y un 8% que se encuentra en el nivel de inicio. Con estos resultados se afirma lo propuesto por Castillo L, & Tilvez L. (2017) en su tesis “Estrategias lúdicas para la producción textual de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E Socorro Sede San Francisco de la ciudad de Cartagena - Colombia” donde concluye que el juego influye significativamente en el desarrollo de las habilidades de producción de textos. Ya que habiendo aplicado rúbrica para los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E N°14097 de la Villa Becará se puede afirmar lo mencionado anteriormente que el uso de las estrategias ludo didácticas por los docentes influye en el nivel de producción de los estudiantes.

Yturalde (2006) sostiene que una de las finalidades de la lúdica es contribuir al desarrollo de habilidades y competencias de los individuos, involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos tal como se evidenció en el aula. Así también Vygotski sostiene que el juego es una preparación para actividades futuras, ya sean profesionales o de carácter social. Por ende, es una importante herramienta la cual han utilizado las docentes para enriquecer su labor en el aprendizaje intelectual, emocional y social.

CONCLUSIONES

1. Las docentes de segundo grado de la I.E N°14097 de la Villa de Becará en su práctica diaria desarrollan diferentes estrategias de enseñanza, siendo las más evidenciadas las estrategias ludo didácticas en las etapas de la planificación, textualización y revisión de la producción de textos.
2. En la etapa de la planificación las docentes utilizan estrategias como los juegos didácticos, juegos populares, el encantado y la búsqueda de palabras que son juegos divertidos contextualizados por parte de la docente en base a las características de los estudiantes, utilizados para despertar el interés de los niños en el momento de la motivación. Son juegos propios de la comunidad, fáciles de jugar y establecidas con pocas reglas. Así mismo aplican las técnicas de la estrella y el cubo mágico para organizar sus ideas, donde se coloca la imagen de una estrella o cubo visible para los estudiantes, quienes contestan preguntas en relación al tipo de texto a escribir. Son muy fáciles y rápidas de trabajar, en el caso de la estrella se utiliza las puntas y en el cubo las caras. Las técnicas participativas que son variadas y flexibles, utilizadas en las etapas de planificación donde los niños participan de forma grupal desarrollando procesos colectivos de discusión y reflexión para que los conocimientos individuales se colectivicen y de ese modo se enriquezca el grupo.
3. Las estrategias ludo didácticas más utilizadas por las docentes en la etapa de textualización son los juegos tradicionales como el avión de adjetivos y ruleta de

sustantivos, la escritura libre, la ensalada de cuentos, y la secuencia de imágenes que ayudan en la redacción del primer borrado y plasmación de ideas planificadas anteriormente, con el propósito de mejorar la sintaxis.

4. En la etapa de revisión las docentes aplicaron solo una vez la tarjeta mágica que se caracteriza por ser una estrategia flexible, motivadora y rápida de utilizar, se aplicó en el momento de la meta cognición en el cierre de la sesión, con la finalidad de realizar preguntas relacionadas a la forma y contenido del texto que ayudan en la revisión del producto(texto).
5. Con la aplicación de la rúbrica para evaluar el nivel de producción de texto de segundo grado de la I.E N°14097 de la Villa de Becará constatamos que están en un nivel esperado, es decir son estudiantes que logran escribir textos con una longitud adecuada al tema y usando un registro típico del lenguaje escrito, con un sentido global y una coherencia lógica, organizando en oraciones diferenciables y con sentido completo, con una secuencia lógico-temporal de las acciones incluidas y en la que plasman la creatividad y la riqueza de un vocabulario empleado. Lo que pone en manifiesto que las aplicaciones de las estrategias ludo didácticas ayudan en el desarrollo de la competencia de producción de textos ya que como metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica genera aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores

RECOMENDACIONES

- Sensibilizar a los docentes la implementación de propuestas metodológicas mediante el diseño, programación y ejecución de proyectos que incluyan las estrategias ludo didácticas para fortalecer las tres etapas de producción de textos y sentar así las bases de buenos escritores, sin descuidar el fortalecimiento de todas sus capacidades. Además de emplear recursos y tradiciones de su comunidad, propiciando la creación de textos sobre la historia de su comunidad, sus costumbres y tradiciones.
- Capacitar a los docentes con una formación intelectual y lingüística competente para que puedan estar en condiciones de enfrentar el proceso de producción de textos, a fin

de enseñar las nuevas estrategias, técnicas y métodos actuales que se vayan diseñando sobre la escritura.

- Los resultados de esta investigación tienen como propósito ampliar el análisis sobre este tema lo que permitirá proponer planes de mejora para superar especialmente las dificultades que presentan los estudiantes en las etapas de textualización y revisión de producción de textos involucrando a padres de familia e instituciones externas a actividades donde desarrollen procesos y estrategias de producción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, A. (2000). El juego lúdico como Recurso Didáctico para el aprendizaje de las matemáticas en la I.E.PNP Túpac Amarú del Distrito de Cercado de Lima. Tesis de maestría no publicada. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú.
- Barojas, J. (1999). Retos para jugar: Memoria del congreso de la sociedad mexicana de divulgación de la ciencia y la tecnología. León: Guanajato
- Beaugrande, R. & Dressler, U. (1996). Introducción a la lingüística del texto. Barcelona. Ariel.
- Campos M, & Chacón I. (2013). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción Educativa. Tesis para obtener el título de Educadora en Educación en la Universidad de Chile.
- Castillo L, & Tilvez L. (2017) Estrategias lúdicas para la producción textual de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E Socorro Sede San Francisco de la ciudad de Cartagena - Colombia". Tesis para obtener el título de Licenciado, en la Universidad de Tolima, Cartagena-Colombia
- Cassany, D; Luna M. & Sanz, G. (1994). "Construir la Escritura". Barcelona: Piados. Recuperado de <http://quedelibros.com/libro/70842/Describir-el-escribir-pdf.html>
- Chamarro, Enríquez & Solarte (2015) El juego como estrategia didáctica para la producción de textos en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto -Colombia". Tesis para obtener el título de Licenciado, en la Universidad de Nariño, San Juan de Pasto-Colombia.
- Crawford (2003). Chris Crawford on game design. New: Riders.

Dávila, J. P. (2010) Estrategias para favorecer la redacción de textos escritos en estudiantes del primer grado de la I.E de “Manuel Ávila Camacho”. Tesis para obtener el Grado de Maestro en Ciencias de la educación, en la Universidad de Tangamanga, México.

Galda (1993). Estrategias didácticas y aprendizaje significado. Portugal: Periche

García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en:
<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

Garrios y Fulcado (2004). Juegos Lúdicos. España: Editorial Grupo Planet.

Hernández, Fernández y Batista. (2010). Metodología de la investigación. 5ta Ed. México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.

Hidalgo, M. (2007). Metodología de enseñanza y aprendizaje. Lima, Perú: Palomino E.I.R.L

Labrador, M. y Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. Revista electrónica glosas didácticas, 17. Recuperado de: www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf

López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF

Mena, J. (1997) Didáctica y Curriculum escolar. Salamanca: Athema.

Meléndez F, & Pianto M. (2015) Estrategias lúdicas para la mejora de la producción de textos en los estudiantes de primer grado de la I.E de “Felipe Huamán Poma de Ayala 1190 Lurigancho - Perú”. Tesis para obtener el Grado de licenciado en Ciencias de la Educación, en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle

Ministerio de Educación. (2009). Diseño Curricular Nacional. Lima- Perú.

Ministerio de Educación (2015). Orientaciones para el trabajo pedagógico en comunicación. Lima-Perú.

Ministerio de Educación, (2007); Comunicación, serie 1 para docentes de secundaria. Fascículo 5; “Producción de textos: la comunicación escrita”. Lima. El Comercio.

Monné, P. (1998). La escritura y su aprendizaje. En Mendoza, A. Conceptos clave en la didáctica de la lengua y literatura. Barcelona: Horsori. Pp. 155-168.

Muñoz A y Trujillo P. (2007) Actividades lúdicas: el juego, alternativa de ocio para jóvenes. Madrid: Pular S.A

OCDE. (2015). Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos. París: OCDE

- Pérez, L. (2005). Programa de lecto-escritura para mejorar la comprensión y producción de textos de los estudiantes del tercer ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 19916 de Pimentel. Perú. Recuperado de www.monografias.com › Lengua y Literatura I. Madrid: Popular.
- Quintana, H. y Cámac, S. (2003) Corrientes pedagógicas contemporáneas. Lima, Perú: San Marcos.
- Romero, H. (2015). Estrategias didácticas para la mejora de la producción de textos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 37001 de Huancavelica-Perú”. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la mención Evaluación de Aprendizaje por Competencia, en la Universidad San Ignacio de Loyola
- Rosas E. (2005) Comprensión y producción de textos. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero31/oralidad.html>
- Rodarri, G (1999). Gramática de la Fantasía, Introducción al arte de inventar historia. Traducida por Alessandra Merlo, Panamericana editorial.
- Sanuy, C. (1998) Enseñar a jugar. España: Marsiega
- Sánchez, C. (2017) Estrategias metodológicas para la producción de textos escritos en los estudiantes del sexto grado, de la I.E.P “Isaac Newton La Unión- Piura”. Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Primaria.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima: Editorial Visión Universitaria
- Shaw, G. (2005). La lúdica, recuperado de www.teamwork.com/ludica.Htm
- Sierra, y Bravo (1994) Tesis doctorales y Trabajos de investigación científica, Madrid, Ed. Paraninfo 3ª ed., 1
- Stocker, K. (1984). Principios de Didáctica Moderna. Buenos Aires: Kapelusz.
- Tinajero, K. & Rojas S. (2012). Escritura colaborativa en estudiantes de primaria: Un modo social de aprender juntos. Investigación Educativa, (52), 217-245
- Tineo, L. (2010) Juegos educativos para las seis áreas del desarrollo personal. Perú: Ediciones y representaciones B. Honorio J.
- Valero Jiménez, M. (2011). Problemas de lectoescritura. Clases historia, 8-10.
- Vargas, L., Bustillos G (1984) Técnicas participativas para la educación popular.
- Vygotsky, L (1998) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. México, Editorial. Critica, Grupo Editorial GMJALBO.

Yturalde, E. (2006). La Lúdica en la Educación, Guayaquil. Recuperada de: <http://www.ludica.org>

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ GENERAL DE CONSISTENCIA

Título: Estrategias Ludo-didácticas para la producción de textos en los estudiantes de segundo grado de la I.E N.º 14097 de la Villa Becara-Sechura. Nombre del tesista: Deyvi Alexander Panta Panta				
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables/ Indicadores	Metodología
¿Qué estrategias ludodidácticas utiliza los docentes para la producción de textos en los de segundo grado de la Institución Educativa N°14097 Villa Becará?	<p>General:</p> <p>Determinar las estrategias ludo didácticas que utilizan las docentes en las etapas de planificación, textualización y revisión para la producción de textos en los estudiantes de segundo grado de la I.E N°14097 de la villa Becará.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Describir las estrategias ludo –didácticas que utilizan las docentes de</p>	<p>2.2.4 Hipótesis general:</p> <p>Las estrategias ludo didácticas que utilizan con mayor frecuencia los docentes de segundo grado para la producción de textos en los de segundo grado de la Institución Educativa N°14097 Villa Becará, son los juegos populares, tradicionales.</p> <p>2.2.5 Hipótesis</p>	<p>Variable I: estrategias ludo didácticas</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegos didácticos Técnicas participativas <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegos tradicionales Juegos populares Juegos de roles Sopa de letras Juegos de mesa Juegos dramático Técnicas y dinámicas de evaluación Técnicas de grupos Técnicas de integración Técnicas de análisis y presentación 	<p>Enfoque: cuantitativo</p> <p>Diseño: no experimental</p> <p>Nivel: descriptivo</p> <p>Tipo: básica/aplicada</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Técnica de recolección de datos: observación.</p> <p>Instrumentos de recolección de datos: ficha de observación, rubrica</p> <p>De análisis: estadística descriptiva.</p> <p>Población: 45 estudiantes de segundo grado A Y B.</p> <p>Muestra: 25 estudiantes de segundo grado B y 2 docentes.</p>

	<p>segundo grado de la I.E N°14097 de la villa Becará en el proceso de planificación para la producción de textos.</p> <p>Identificar las estrategias ludo –didácticas que utilizan las docentes de segundo grado de la I.E N°14097 de la villa Becará en el proceso de textualización para la producción de textos.</p> <p>Caracterizar las estrategias ludo –didácticas que utilizan las docentes de segundo grado de la I.E N°14097 de la villa Becará en el proceso de revisión para la producción de textos</p> <p>Identificar el nivel de producción de textos de los</p>	<p>específicas:</p> <p>Las estrategias que utiliza los docentes en el proceso de planificación son los juegos populares y técnicas participativas.</p> <p>Las estrategias que utiliza los docentes en el proceso de textualización son los juegos tradicionales y técnicas participativas.</p> <p>Las estrategias que utiliza los docentes en el proceso de revisión son técnicas participativas como las dinámicas y juegos didácticos</p> <p>El nivel de producción de textos en los de segundo grado de la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de recreación. <p>Variable 2: producción de textos.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación • Textualización • Revisión <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecimiento de metas u objetivos • Generación de ideas del contenido • Organización • Redacción del primer borrador • Vocabulario • Ortografía y creatividad. • Lectura del texto. • Reedición del texto y nuevas revisiones 	
--	---	--	---	--

	estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N°14097 Villa Becará.	Institución Educativa N°14097 Villa Becará es el nivel “Proceso”		
--	--	--	--	--

ANEXO 02 GUÍA DE OBSERVACIÓN -DOCENTE



NOMBRE DE LA I.E: _____ FECHA: _____

TEMA DE CLASE: _____

NOMBRE DEL DOCENTE: _____

TEMA DE CLASE: _____

Escala de valoración	EQUIVALENCIA
0	No se observó
1	Si se observó

Instrucciones:

Marca con un aspa (X) la valoración que corresponde al indicador, de acuerdo con la tabla de equivalencia

tapas	Indicadores	Ítems			Observaciones
Planificación	Establecimiento de metas u objetivos	1. La docente selecciona estrategias ludo didácticas para lograr motivar y despertar el interés de los estudiantes en clase.			
		2. La docente orienta a los estudiantes a establecer los criterios para la redacción de su texto de acuerdo a sus necesidades.			
		3. La docente promueve a los estudiantes a establecer el propósito, tema y destinatario del texto a escribir mediante estrategias ludo didácticas.			
		4. La docente orienta a los estudiantes a plantear el lenguaje que usarán, evaluar la adecuación o necesidad de su información.			
	Generación de ideas del contenido	5. La docente promueve la generación de ideas en los estudiantes de acuerdo al contenido del texto que escribirán a través de estrategias ludo didácticas			
		6. La docente utiliza estrategias ludo didácticas que ayuden a promover a los estudiantes a consultar en diversas fuentes sobre el tipo de texto que escribirá.			
	Organización	7. La docente ayuda a los estudiantes a identificar la estructura textual o partes del texto que se producirá a través del uso de estrategias ludo didácticas.			
		8. La docente usa estrategias ludo didácticas para ayudar a los estudiantes a organizar y estructurar la información que escribirá en su texto adecuándola al tipo de su texto.			

Textualización	Redacción del primer borrador	9. La docente utiliza estrategias ludo didácticas para que los estudiantes empiecen a redactar el primer borrador de su texto.			
		10. La docente verifica que los estudiantes respeten la estructura del texto de acuerdo a lo planificado.			
		11. La docente utiliza estrategias ludo didácticas para ayudar a los estudiantes a enlazar unas ideas con otras en su texto.			
	Vocabulario	12. La docente orienta a los estudiantes a elegir palabras de acuerdo al tipo de texto, al tema y destinatario utilizando estrategias ludo didácticas.			
		13. La docente promueve la utilización de la sintaxis correcta en los textos que escriben los estudiantes.			
	Ortografía y creatividad	14. La docente orienta a los estudiantes usar adecuadamente los signos de puntuación y uso de una buena ortografía mediante estrategias.			
		15. La docente estimula la creatividad en los estudiantes para escribir su texto utilizando estrategias ludo didácticas.			
Revisión	Lectura del texto	16. . La docente realiza con los estudiantes la lectura del texto para identificar la presencia de errores, vacíos, incoherencias, etc.			
		17. . La docente orienta a los estudiantes a identificar y utilizar diferentes técnicas y estrategias para corregir el texto producido utilizando estrategias ludo didácticas.			
	Reedición del texto y nuevas revisiones	18. . La docente orienta a los estudiantes a contrastar las revisiones del texto adecuándola al propósito y reescribirlo nuevamente.			
		19. . La docente promueve la meta cognición por medio de estrategias.			

Leyenda	
Frecuentemente	100% - 75%
Algunas veces	50% - 62%
Pocas veces	25% - 37, 5%
Solo una vez	12, 5%
No se observo	0%

ANEXO 03

RUBRICA PARA EVALUAR LA PRODUCCIÓN DE UN TEXTO ESCRITO EN LOS ESTUDIANTES

CODIGO: -----

GRADO Y SECCIÓN: _____ **Fecha:** _____

Criterios	Nivel esperado (4)	Nivel de proceso(3)	Nivel de inicio(2-0)
¿el texto escrito es un cuento?	El texto es una narración que presenta una situación inicial, nudo y desenlace.	El texto es una narración que no contiene un problema. O el texto es una narración que contiene un problema y no presenta desenlace.	El texto no es una narración.
¿el texto trata sobre el tema propuesto?	El texto se ajusta completamente a la situación propuesta de la consigna.	El texto rescata algunos elementos de la situación propuesta en la consigna, pero no se ajusta completamente a ella.	El texto no trata sobre el tema propuesto de la consigna.
¿el texto es coherente?	El texto no contiene contradicción ni vacíos de información.	El texto presenta algunas inconsistencias menores que no afecta su comprensión.	El texto presenta serias contradicciones o vacíos de información que piden su comprensión.
¿el texto presenta un buen uso de conectores?	Las oraciones del texto están adecuadamente conectadas. Para ello el estudiantes usa conectores de adición, secuencia y contraste.	Se presentan pocos problemas en el uso de conectores, que afectan la lectura en algunas secciones del texto.	En general el texto no presenta conectores.
Puntuación y ortografía fundamental	El texto presenta uso adecuado de puntos y en todas las palabras del texto hay una total correspondencia entre letras y sonidos, considerando la variedad de dialecto del estudiante.	El texto presenta problemas ocasionales en el uso del punto y en algunas palabras(1-4) no hay correspondencia entre letras y sonidos	El texto presenta problemas de puntuación y de ortografía

ANEXO 04
CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO MEDIANTE EL MÉTODO DE KUDER
RICHARDSON (KR₂₀)

N	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	11	1	13	1	1	16	1	18	19	
°										0		2		4	5		7			
D1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
																				6
D2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1
																				2
P	1	1	1	0.5	0.5	1	1	0.5	1	1	0.5	1	0.5	1	1	0.5	1	0.5	0.5	8
q= (1-p)	0	0	0	0.5	0.5	0	0	0.5	0	0	0.5	0	0.5	0	0	0.5	0	0.5	0.5	
Pq	0	0	0	0.2	0.2	0	0	0.2	0	0	0.2	0	0.2	0	0	0.2	0	0.2	0.2	1
				5	5			5			5		5			5		5	5	5

Producción de textos	
Participantes	2
Número de reactivos	19
Alfa de Cronbach	0,867

Donde:

$$KR_2 = \frac{k}{k-1} * \frac{st^2 - \sum p.q}{st^2}$$

K: Número de ítems K = 17

St₂ : Varianza St₂ = 8

P: Proporción de la característica en estudio por

ítems $q = 1 - P \sum p.q = 1.5$

$$KR_{20} = (17/16) [(8- 1.5) / 8] = 0,86$$

ANEXO N°5 ANÁLISIS DE ÍTEMS POR SUBPROCESO

Tabla 5.1. Ítems 1- Establecimiento de metas u objetivos

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
1. La docente selecciona estrategias ludo didácticas para lograr motivar y despertar el interés de los estudiantes en clase.	7	87,5 %	1	12,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará.

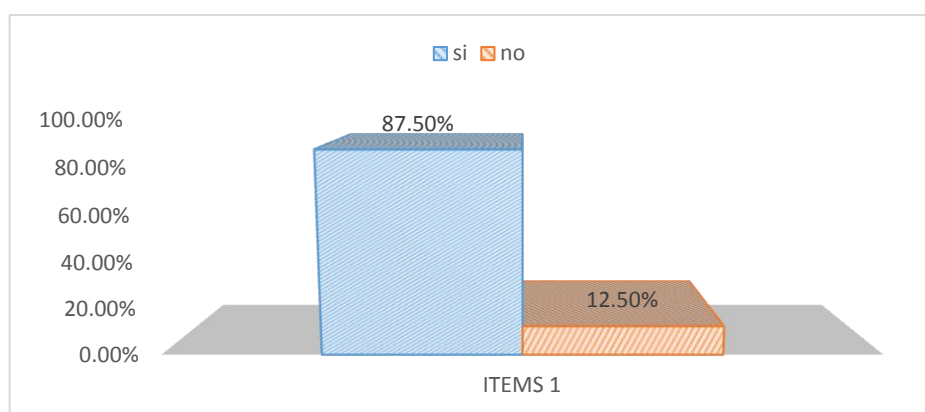


Gráfico 5.1 Ítems 1- Establecimiento de metas u objetivos

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.1 se muestra que las docentes aplican estrategias ludo didácticas frecuentemente, ya que el 87,5% de las clases observadas evidenció que se aplicaron estrategias como dinámicas grupales y juegos como el encantado, que consiste en que el jugador encantado se queda inmóvil hasta que otro jugador pase por debajo y lo toque diciéndole "desencantado". Esta estrategia se utilizó para motivar el niño antes de iniciar con el proceso de escritura. Se utilizaron también el juego buscando palabras y sopa de letras. Estos juegos tenían doble función generar un clima favorable en la motivación y servir para que el estudiante los tome en cuenta en su texto a escribir.

Tabla 5.2. Ítems 2 Establecimiento de metas u objetivos

	1	0	Total
--	---	---	-------

	fi	%	fi	%	fi	%
2. La docente orienta a los estudiantes a establecer los criterios para la redacción de su texto de acuerdo a sus necesidades.	1	12,5 %	7	87,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

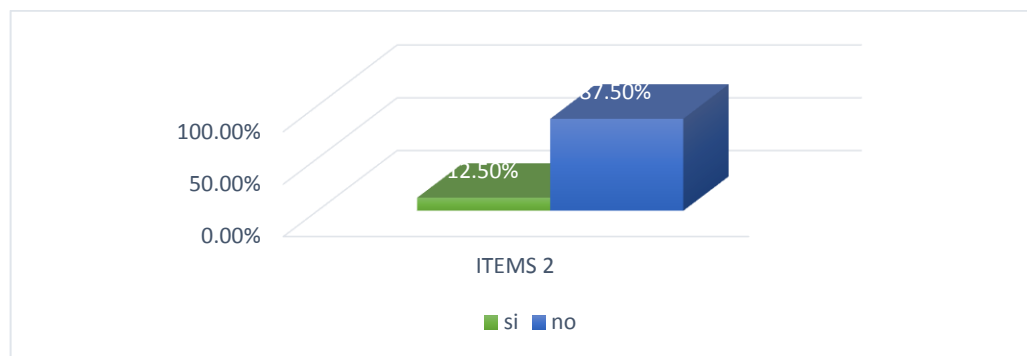


Gráfico 5.2. Ítems 2 Establecimiento de metas u objetivos

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.2 se muestra que solo en una sesión se ha observado que las docentes ayudan a que los niños puedan establecer sus criterios que su texto debe de considera antes de redactarlo solo por medio de participaciones orales, mientras que en un 87.5% de las sesiones observadas no aplicaron ninguna estrategia para realizar este proceso.

Tabla 5.3. Ítems 3 Establecimiento de metas u objetivos

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
3. La docente promueve a los estudiantes a establecer el propósito, tema y destinatario del texto a escribir mediante estrategias ludo didácticas.	5	62,5%	3	37,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

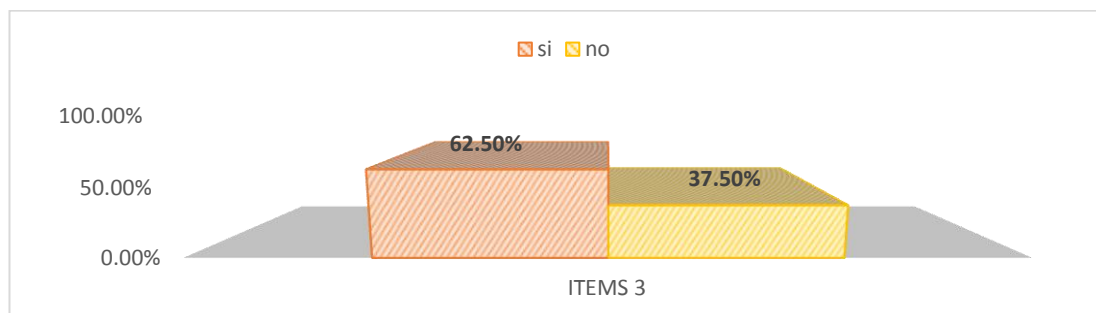


Gráfico 5.3. Ítems 3- Establecimiento de metas u objetivos

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.3 se refleja que un 62.5% de las clases, se ha observado algunas veces que las docentes aplican estrategias ludo didácticas para que los niños establezcan el propósito, tema y destinatario del texto a escribir. Entre las cuales se pudo observar las técnicas participativas.

Según las observaciones esta estrategia consiste en responder interrogantes de forma oral. Las preguntas eran escritas en tiras léxicas por las docentes. En grupos ya establecidos los niños dialogaban para dar respuesta las preguntas mediante una dinámica denominada la pregunta era: ¿Qué voy escribir? ¿para qué voy a escribir? ¿Quién lo leerá? Para que los grupos establezcan el propósito, tema y destinatario del texto a escribir. Esta técnica fue observada en 5 sesiones para escribir textos narrativos, descriptivos e instructivos.

Tabla 5.4. Ítems 4 Establecimiento de metas u objetivos

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
4. La docente orienta a los estudiantes a plantear el lenguaje que usará, evaluar la adecuación o necesidad de su información.	2	25 %	6	75 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

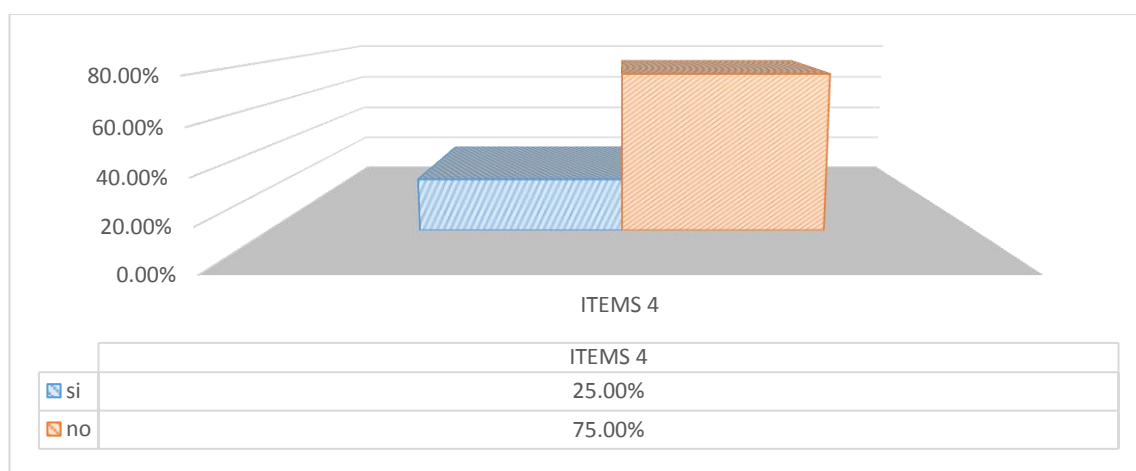


Gráfico 5.4. Ítems 4- Establecimiento de metas u objetivos

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.4. se muestra que las docentes pocas veces orientan a los estudiantes a plantear el lenguaje que usarán en su texto, ya que el 25% de las clases observadas evidenció solo la aplicación de preguntas de forma oral para que los niños respondan voluntariamente. Mientras que en un 75% de las clases no se evidenció estrategias ludo didácticas ni otro tipo de estrategias de enseñanza para este proceso.

Tabla 5.5. Ítems 5 Generación de ideas del contenido

	1	0	Total
--	---	---	-------

	fi	%	fi	%	fi	%
5. La docente promueve la generación de ideas en los estudiantes de acuerdo al contenido del texto que escribirán a través de estrategias ludo didácticas	5	62,5 %	3	37,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

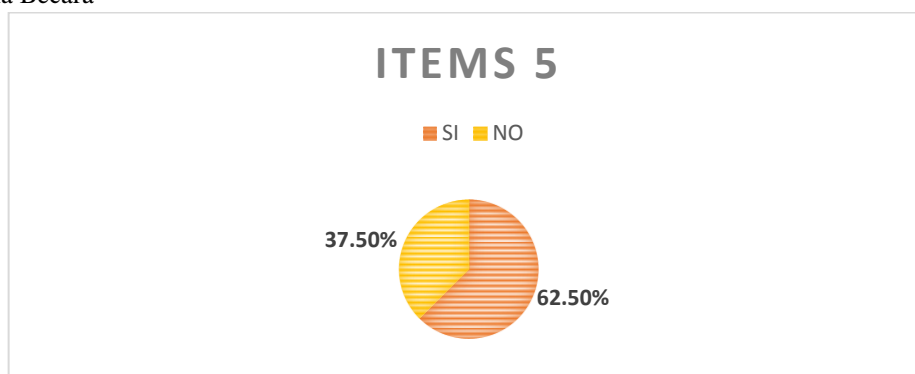


Gráfico 5.5. Ítems 5- Generación de ideas del contenido

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.5 se muestra que algunas veces las docentes aplican estrategias ludo didácticas para promover la generación de ideas en los estudiantes. Ya que en un 62,5% de las sesiones observadas han aplicado las técnicas participativas, técnica de lluvia de ideas que según las observaciones consiste en que la docente que cumple el rol de conductor, establece las reglas de forma escrita y oral. Luego se pide la participación de los niños para mencionar sus ideas sobre el texto a escribir (instructivo, narrativo), no se puede repetir ni criticar. Finalmente, el ejercicio termina cuando no hay nuevas ideas. Y así los niños han logrado generar ideas para el contenido de su texto.

Tabla 5.6. Ítems 6 Generación de ideas del contenido

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
6. La docente utiliza estrategias ludo didácticas que ayuden a promover a los estudiantes a consultar en diversas fuentes sobre el tipo de texto que escribirá.	2	25 %	6	75 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

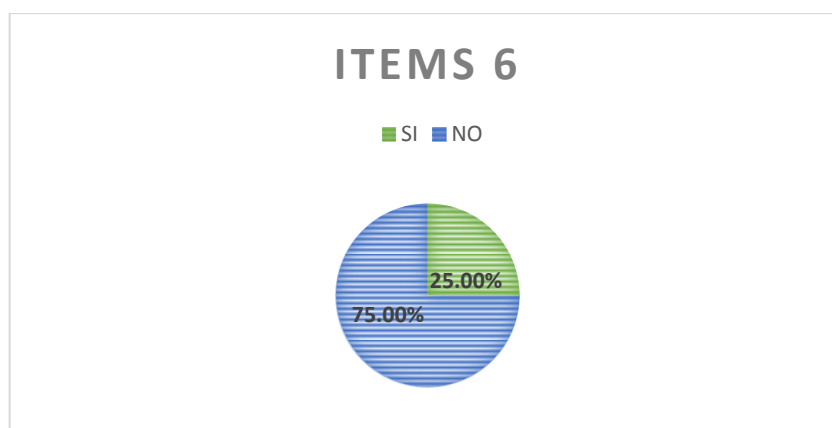


Gráfico 5.6. Ítems 6- Generación de ideas del contenido

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.6 se refleja que un 25% de las clases se ha observado pocas veces que las docentes promueven en los estudiantes la consulta de en diversas fuentes sobre el tipo de texto que van a escribir, por medio de preguntas orales y la utilización del internet. La docente llevaba a los niños a la sala de computación para que los niños busquen información sobre el tipo de texto a escribir. Mientras que en un 75% no se observó la utilización de alguna estrategia para este proceso.

Tabla 5.7. Ítems 7 Organización

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
7. La docente ayuda a los estudiantes a identificar la estructura textual o partes del texto que se producirá a través del uso de estrategias ludo didácticas.	4	50 %	4	50 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

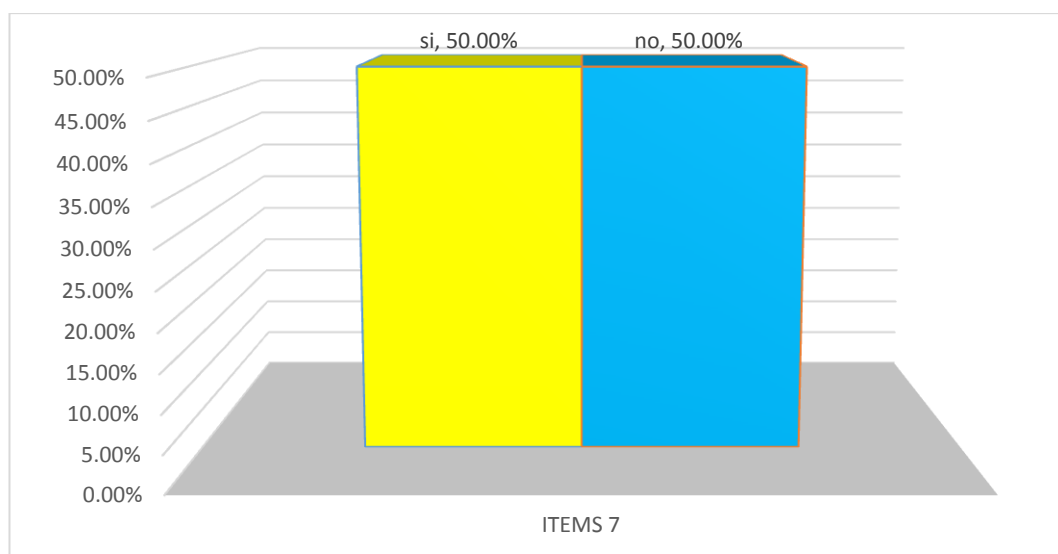


Gráfico 5.7. Ítems 7- organización.

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.7 se refleja que un 50% de las clases se ha observado algunas veces que las docentes aplican estrategias ludo didácticas para que los niños tengan en cuenta las partes del texto a utilizar como las técnicas participativas. Para este subproceso la docente trabajo como tema la noticia. Los niños formaron grupos para dialogar y responder a una pregunta o tema sobre el que pretendemos que se discuta, en este caso fue ¿Qué partes tiene una noticia? teniendo que llegar a una conclusión dentro del grupo en 6 minutos. Posteriormente se exponen a toda el aula los resultados de la discusión.

Tabla 5.8. Ítems 8 Organización

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
8. La docente usa estrategias ludo didácticas para ayudar a los estudiantes a organizar y estructurar la información que escribirá en su texto adecuándola al tipo de su texto	7	87,5 %	1	12,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

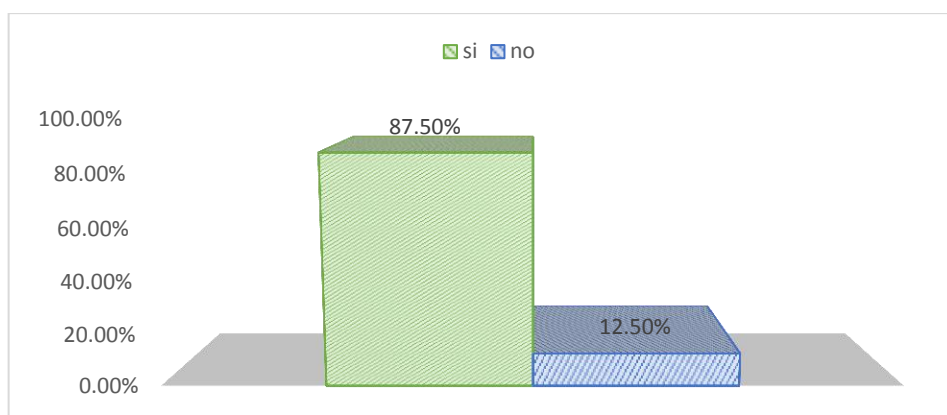


Gráfico 5.8. Ítems 8- Organización

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.8 se muestra que las docentes aplican estrategias ludo didácticas frecuentemente, ya que el 87,5% de las clases observadas evidenció la aplicación de estrategias como la estrella con la finalidad de elaborar diferentes textos como descriptivos donde las docentes presentan la imagen de una estrella y en cada punta colocan preguntas como ¿Qué es? ¿Qué características tiene? ¿Cuáles son sus gustos? ¿Qué cualidades tiene? Así también se ha utilizado para escribir textos narrativos para organizar información con preguntas como ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde sucederán los hechos? ¿Cómo inicia? ¿Qué problema ocurrirá? ¿Cómo terminará? Las ideas se van anotando en el centro de la estrella. Así también para escribir una noticia se utilizó el cubo mágico que consiste en que un estudiante tire el cubo hacia arriba para responder a la pregunta que este tiene en cada uno de sus caras relacionada. De forma oral los estudiantes van participando, cuyas respuestas se anotan en la pizarra. Estas estrategias sirven como herramientas pedagógicas para producir textos escritos y que también son empleados para observar imágenes diversas, organizar ideas y jugar.

Tabla 5.9 Ítems 9 Redacción del primer borrador

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
9. La docente utiliza estrategias ludo didácticas para que los estudiantes empiecen a redactar el primer borrador de su texto.	7	87,5 %	1	12,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

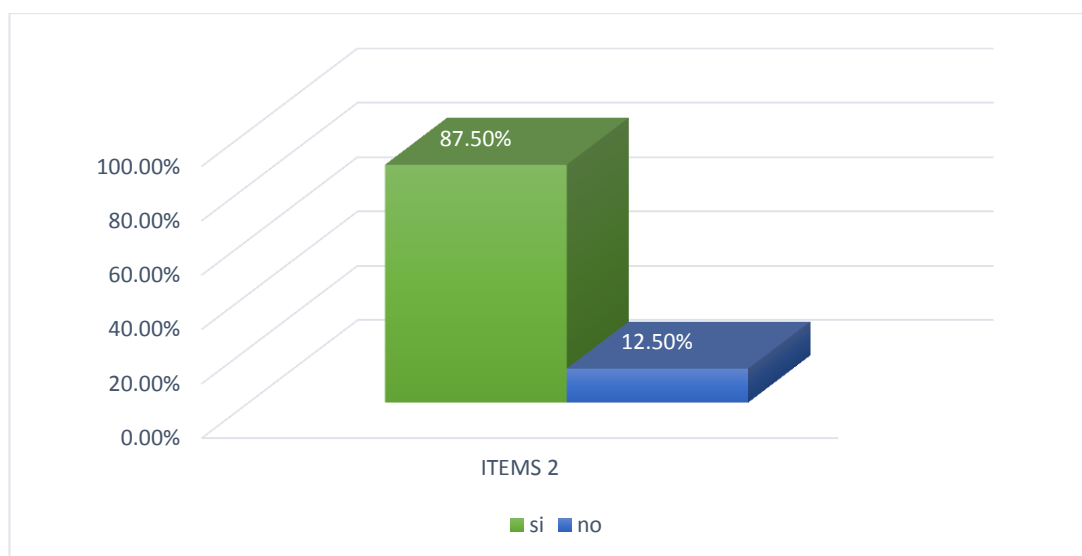


Gráfico 5.9 Ítems 9- Redacción del primer borrador

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becar

Los resultados de la Tabla y grfico 5.9 muestran que las docentes aplican estrategias ludo didcticas para que los estudiantes empiecen a redactar el primer borrador de su texto. Las cuales se evidenci que un 87.5% aplicaron estrategias como escritura libre , que fue utilizado para escribir texts narrativos que consiste en ir plasmando en texto, durante un tiempo no excesivamente largo (cinco o diez minutos son suficientes), las ideas que nos crucen por la cabeza, sean las que sean, sin prestar atencin a la correccin, utilidad o inters de lo escrito. Es una estrategia sencilla donde a partir una idea cualquiera (una palabra que elijamos al azar de algn sitio, un objeto que estemos viendo, un ruido que oigamos, lo que sea), la docente dejaba que fluya el pensamiento en los nios mientras van escribiendo de manera ininterrumpida hasta que termine el tiempo que se ha establecido. Se utiliz tambin la ensalada de cuentos que consiste en mezclar elementos (personajes, lugares, acontecimiento) de diferentes cuentos para crear nuevas historias. Aqu la docente lea dos cuentos diferentes y luego peda que los nios elaboren una nueva historia en la que deben colocar personajes y acontecimientos

Tabla 5.10 Ítems 10 Redaccin del primer borrador

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
10. La docente verifica que los estudiantes respeten la estructura del texto de acuerdo a lo planificado.	5	62,5 %	3	37,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observacin aplicada a las docentes del segundo grado de la Institucin Educativa 14097 de la Villa Becar

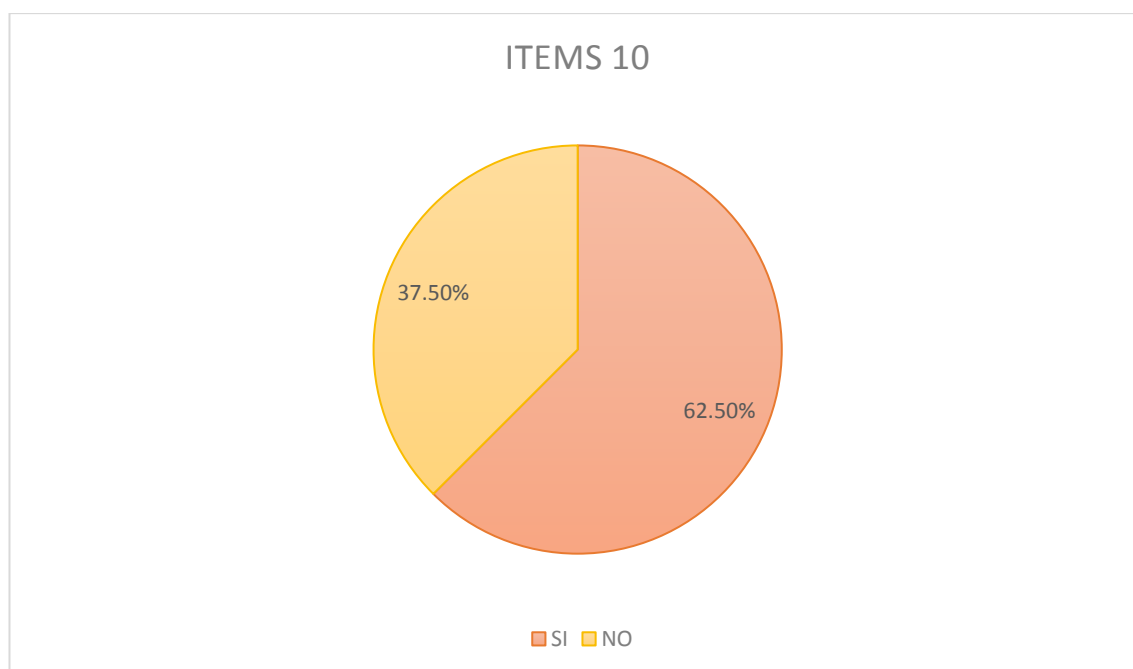


Gráfico 5.10 Ítems 10- Redacción del primer borrador

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becarà

En la tabla y gráfico 5.10 se refleja que las docentes verifican que sus estudiantes respeten la estructura del texto que se está redactando algunas veces. Ya que en un 62. % de las sesiones observadas se evidenció que se aplicaron técnicas participativas como el juego de carteles que consiste en que cada idea se anota en una tarjeta, pueden elaborarse de forma individual o colectiva. Posteriormente se procede a clasificarlas, para lo cual es importante que alguien las vaya leyendo y el resto opine dónde deben ubicarse de acuerdo a su contenido y a la relación con el tipo de texto a leer. Finalmente quedarán colocadas de tal modo que permitirá ver una síntesis de las ideas centrales.

. Mientras que en un 37.5% de estudiantes las docentes aplicaron el método de tandem para que algunos niños ayuden a otros compañeros.

Tabla 5.11 Ítems 11 Redacción del primer borrador

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
11. La docente utiliza estrategias lúdicas para ayudar a los estudiantes a enlazar unas ideas con otras en su texto.	4	50 %	4	50 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

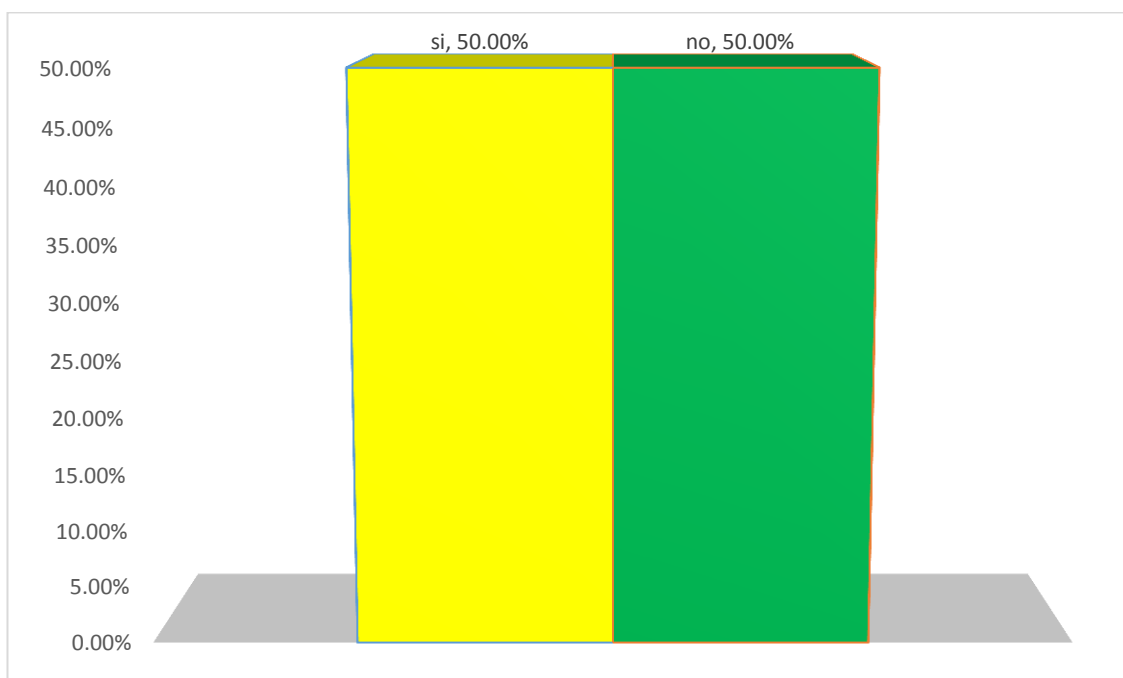


Gráfico 5.11. Ítems 11- Redacción del primer borrador.

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.11 se refleja que un 50% de las clases se ha observado algunas veces que las docentes aplican estrategias ludo didácticas para ayudar a los estudiantes a enlazar unas ideas con otras en su texto. Estrategias como la secuencia de imágenes para mejorar la coherencia de los párrafos aplicadas durante 4 sesiones, que consiste en mostrar a los niños diferentes imágenes, mientras se va contando una historia. Para pasar de un hecho se realiza preguntas como: ¿Qué creen que seguirá después? ¿Qué palabra podemos utilizar para enlazar este acontecimiento con el que sigue? Esta estrategia permite desarrollar en los estudiantes el uso de variados conectores, así como ver la coherencia y la cohesión en el texto que se escribe. mientras que en las demás sesiones se aplicaron estrategias metacognitivas y de cooperación.

Tabla 5.12. Ítems 12 Vocabulario

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
12. La docente orienta a los estudiantes a elegir palabras de acuerdo al tipo de texto, al tema y destinatario utilizando	5	62,5 %	3	37,5 %	8	100,0 %

estrategias ludo didácticas.

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

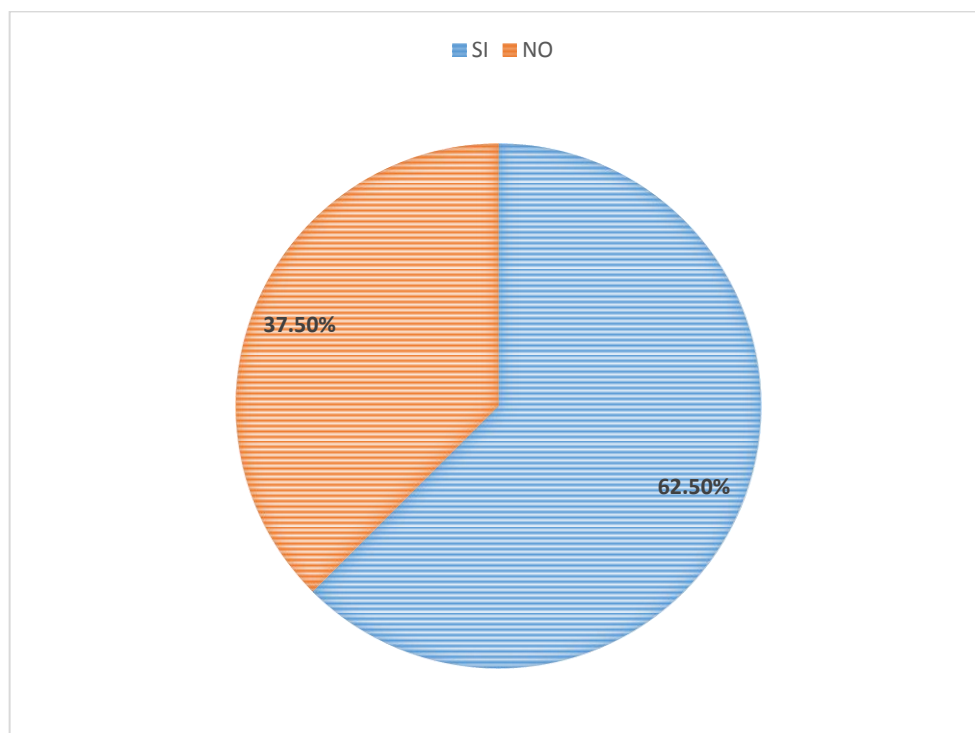


Gráfico 5.12 Ítems 12- Vocabulario

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.12 se muestra que algunas veces las docentes aplican estrategias ludo didácticas para orientar a los estudiantes a elegir palabras de acuerdo al tipo de texto, al tema y destinatario. Ya que en un 62,5% de las sesiones observadas han aplicado solamente las técnicas participativas como de formación de grupos para que los niños puedan dialogar y plantear las palabras a utilizar en sus textos.

Tabla 5.13 ítems 13 Vocabulario

1		0		Total	
fi	%	fi	%	fi	%

13. La docente promueve la utilización de la sintaxis correcta en los textos que escriben los estudiantes.	4	50 %	4	50 %	8	100,0 %
--	---	------	---	------	---	---------

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

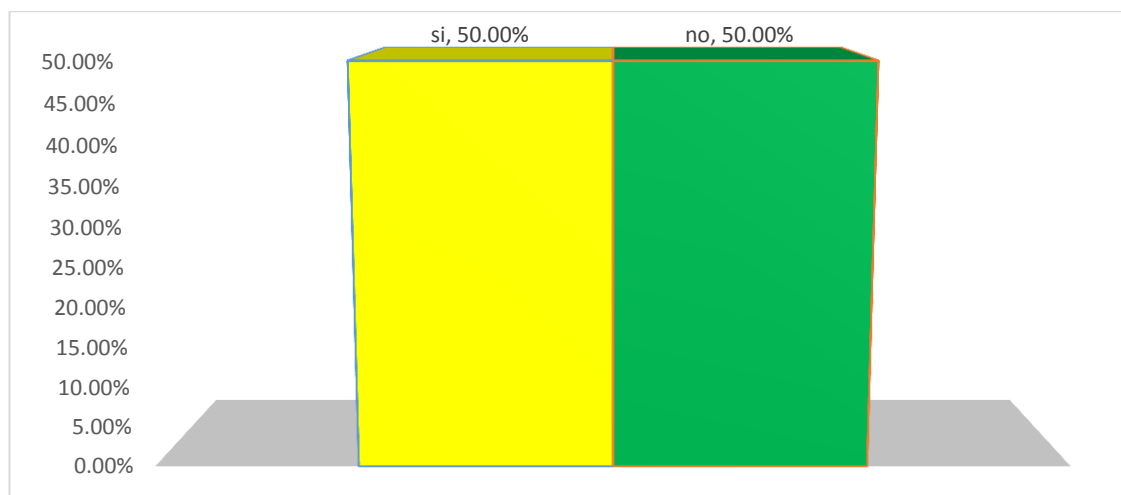


Gráfico 5.13 . Ítems 13- Vocabulario.

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.13 se refleja que un 50% de las clases se ha observado algunas veces que las docentes aplican estrategias ludo didácticas las preguntas y respuestas para la selección de un buen vocabulario, preguntando si cada oración esta bien escrita. Aplican el avion de adjetivos donde la docente dibuja en el piso del salón la silueta de un avión, en el interior de ella realiza divisiones y en cada división coloca un adjetivo escrita en una cartulina. El niño debe arrojar una pelotita en el interior del avión y donde caiga, debe pronunciar de forma oral y colocarlo en su texto que está creando. Así también se ha utilizado la ruleta de sustantivos que consiste en colocar sustantivos en un pedazo de cartón cortado de forma circular. La docente pide la participación de los niños para girar la ruleta y escoger un sustantivo que será utilizado en el texto la cual deberán agregar en una oración teniendo en cuenta los elementos que la conforman.

Tabla 5.14 Ítems 14 Ortografía y creatividad

	1	0	Total
--	---	---	-------

	fi	%	fi	%	fi	%
14. La docente orienta a los estudiantes usar adecuadamente los signos de puntuación y uso de una buena ortografía mediante estrategias.	6	75 %	2	25 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

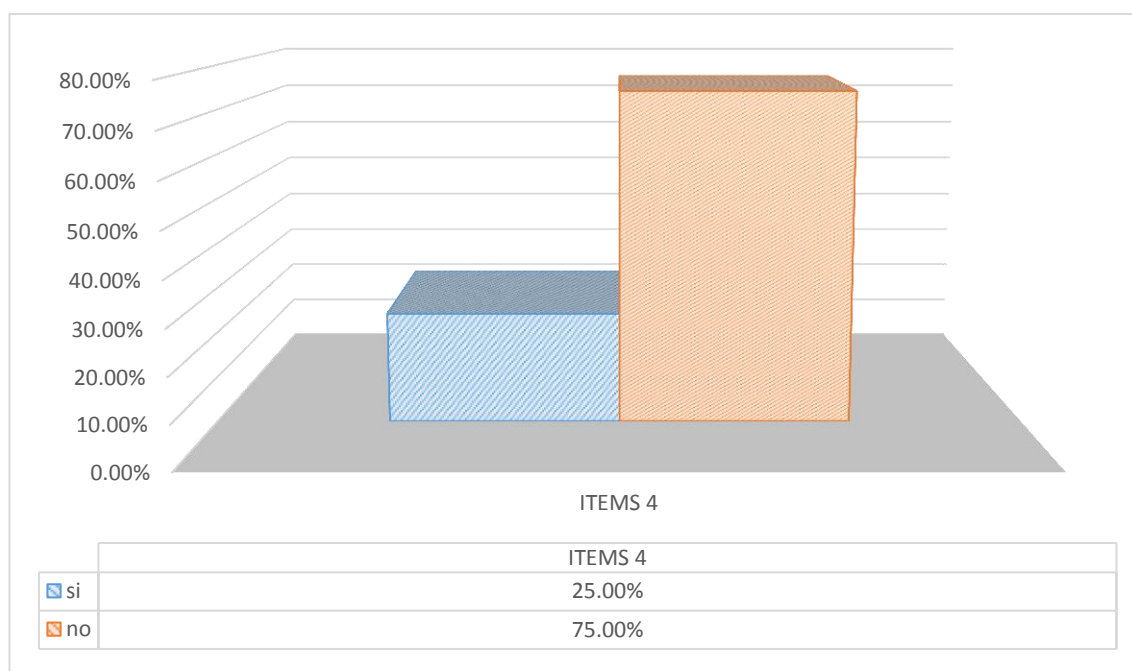


Gráfico 5.14 Ítems 14- Ortografía y creatividad

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.14 se muestra que las docentes pocas veces orientan a sus estudiantes usar adecuadamente los signos de puntuación y uso de una buena ortografía mediante estrategias, ya que el 25% de las clases observadas evidenció la estrategia de escribamos con los alumnos. Que consiste en que la docente escriba un texto en conjunto con los niños. La docente empieza el texto y va indicando que ellos escriban la oración de tal manera que nadie se atrase. Mientras que en un 75% de las clases no se evidenció estrategias ludo didácticas ni otro tipo de estrategias de enseñanza para este proceso.

Tabla 5.15 . Ítems 15 Ortografía y creatividad

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
15. La docente estimula la creatividad en los estudiantes para escribir su texto utilizando estrategias ludo didácticas.	7	87,5 %	1	12,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

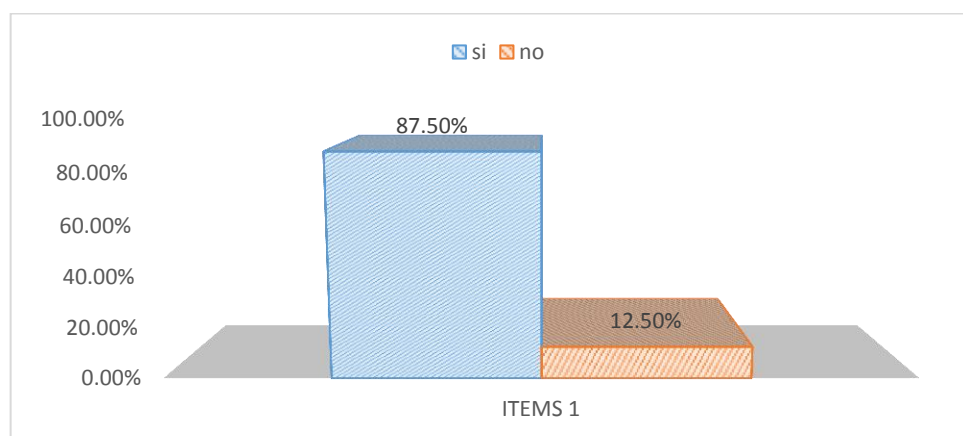


Gráfico 5.15 Ítems 15- Ortografía y creatividad

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.15 se muestra que las docentes aplican estrategias ludo didácticas frecuentemente, ya que el 87,5% de las clases observadas evidenció que las estrategias como continua la historia, donde los niños escribían el final de un texto que la docente había leído en grupo, así como también cambiar el perfil de los personajes. Que fueron aplicadas para estimular la creatividad en los estudiantes para escribir un texto narrativo.

Tabla 5.16 Ítems 16 Lectura del texto

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
16. La docente realiza con los estudiantes la lectura del texto para identificar la presencia de errores, vacíos, incoherencias, etc.	7	87,5 %	1	12,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

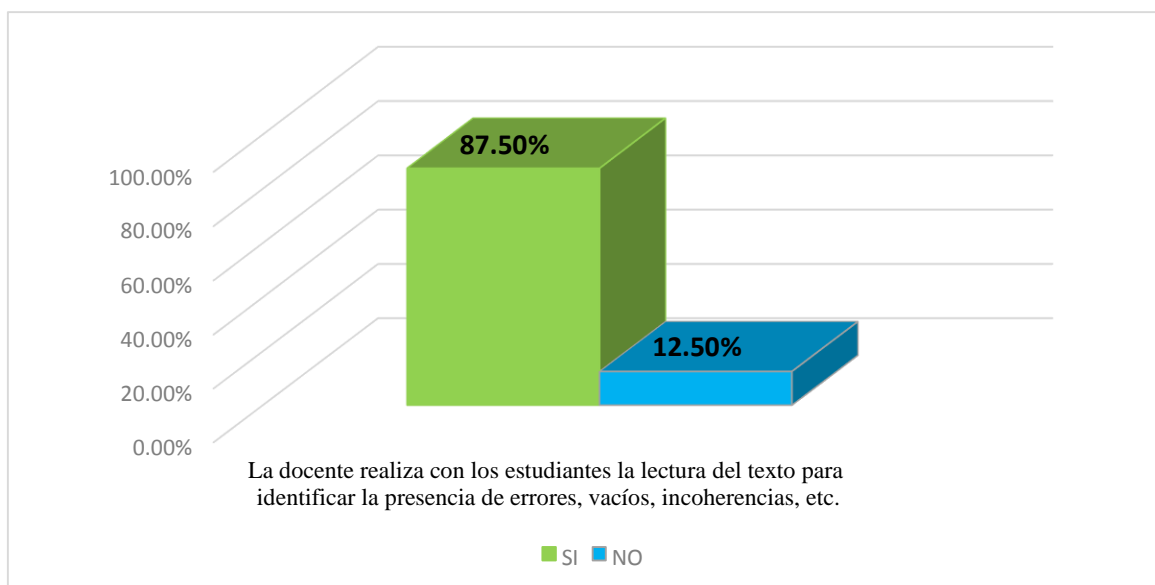


Gráfico 5.16 Ítems 16 Lectura del texto

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

La tabla y gráfico 5.16 muestran los resultados de la ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará, respecto a las estrategias utilizadas en el sub proceso de lectura de texto.

Evidenciando que el 75% de las clases observadas, las docentes utilizan la estrategia de la lectura para identificar la presencia de algunos errores en el texto producido. Mientras que en el 12% no lo hace. Estrategias como la coevaluación y autoevaluación fueron observadas para que los niños puedan indentificar errores. Que concistian en que los niños reflexionaban de forma oral sobre su trababjo realizado. Emitian sus observaciones y sus avances y logros. Tambien lo hacian para evaluar la producción de otros compañeros. Estas estrategias fueron utlizadas para la docente en le momento del cierre de la sesion.

Tabla 5.17 ítems 17 Lectura del texto

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
17. La docente orienta a los estudiantes a identificar y utilizar diferentes técnicas y estrategias para corregir el texto producido utilizando estrategias ludo didácticas.	1	12,5 %	7	87,5%	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

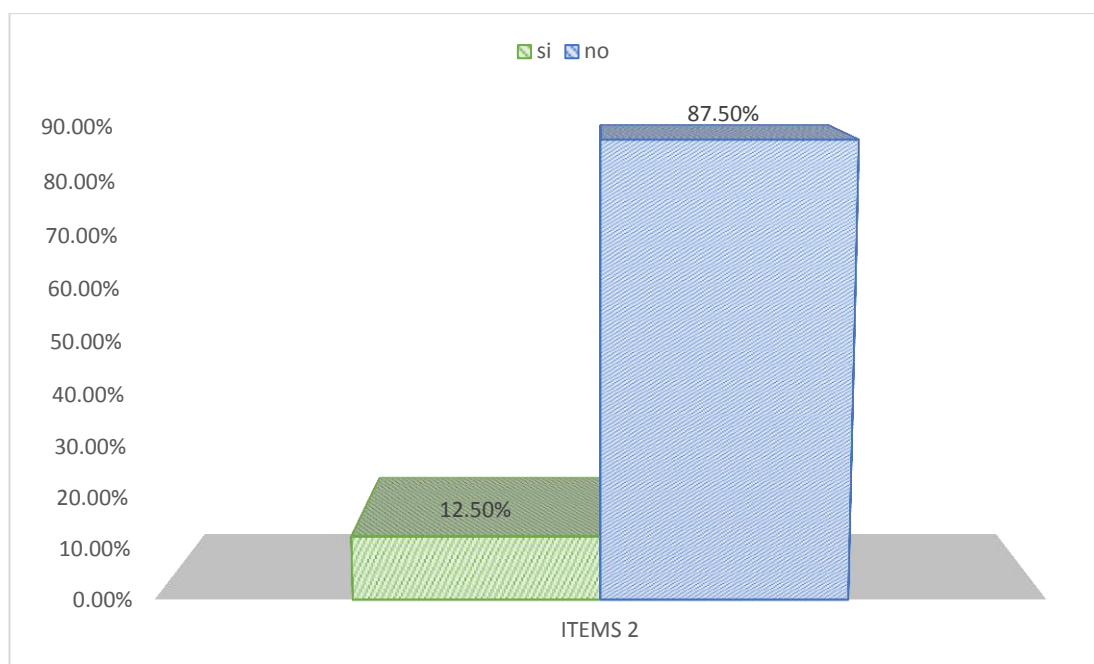


Gráfico 5.17 Ítems 17- Lectura del texto

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.17 se muestra que solo en una vez se ha observado que las docentes ayudan a que los niños orientan a los estudiantes a identificar y utilizar diferentes técnicas y estrategias para corregir el texto producido como la estrategia de la tarjeta es una pieza rectangular y pequeña de cartulina, plástico u otro material que contiene cierta información o tiene un uso determinado. "una tarjeta de participación. En este caso la docente escribió preguntas relacionadas a la forma y contenido del texto y al propósito comunicativo, para que los niños vayan corrigiendo algunos errores. La aplicación de esta estrategia se ha desarrollado con ayuda de materiales del entorno y de la comunidad.

Tabla 5.18 ítems 18 Reedición del texto y nuevas revisiones

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
18. La docente orienta a los estudiantes a contrastar las revisiones del texto adecuándola al propósito y reescribirlo nuevamente.	5	62,5 %	3	37,5 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

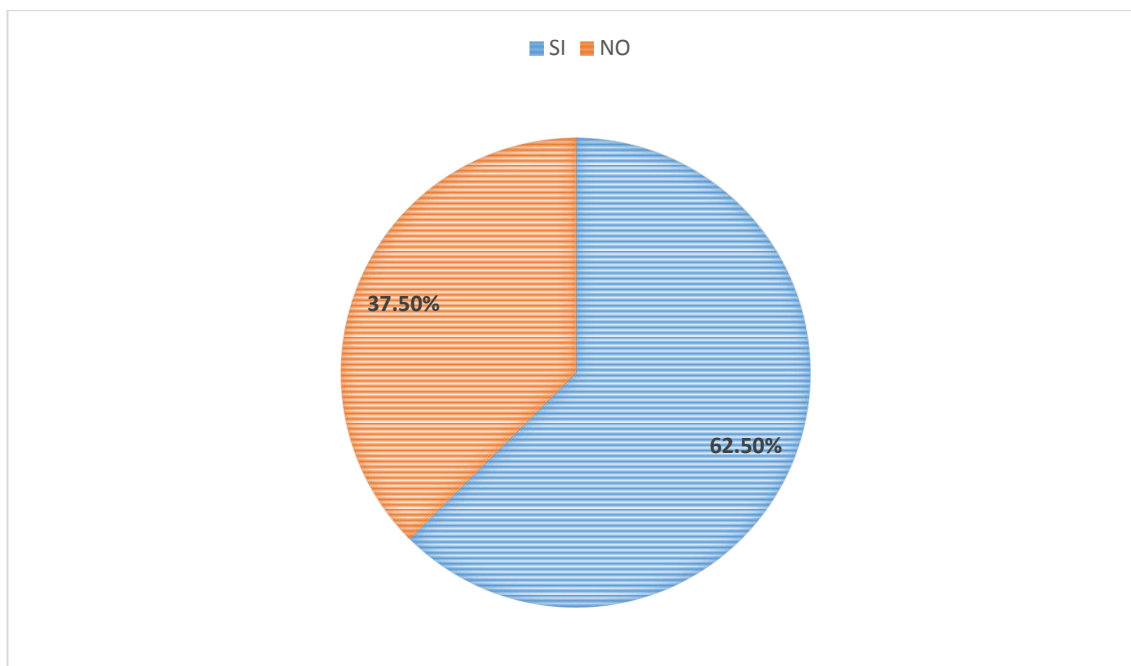


Gráfico 5.18 Ítems 18- Reedición del texto y nuevas revisiones

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

En la tabla y gráfico 5.18 se muestra que algunas veces las docentes aplican estrategias para orientar a los estudiantes a contrastar las revisiones del texto adecuándola al propósito y reescribirlo nuevamente. Utiliza las marcas de corrección como estrategia al momento de revisar el texto del alumno. Que consiste en la aplicación de un código de marcas que indica al alumno el tipo de incorrección que ha cometido en el texto, éste se aplicará después de haber realizado un análisis sintáctico del texto. El alumno busca la solución por sí solo o con la ayuda de sus compañeros.

Tabla 5.19 ítems 19 Reedición del texto y nuevas revisiones

	1		0		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
19. La docente promueve la meta cognición por medio de estrategias.	8	100 %	0	0 %	8	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becará

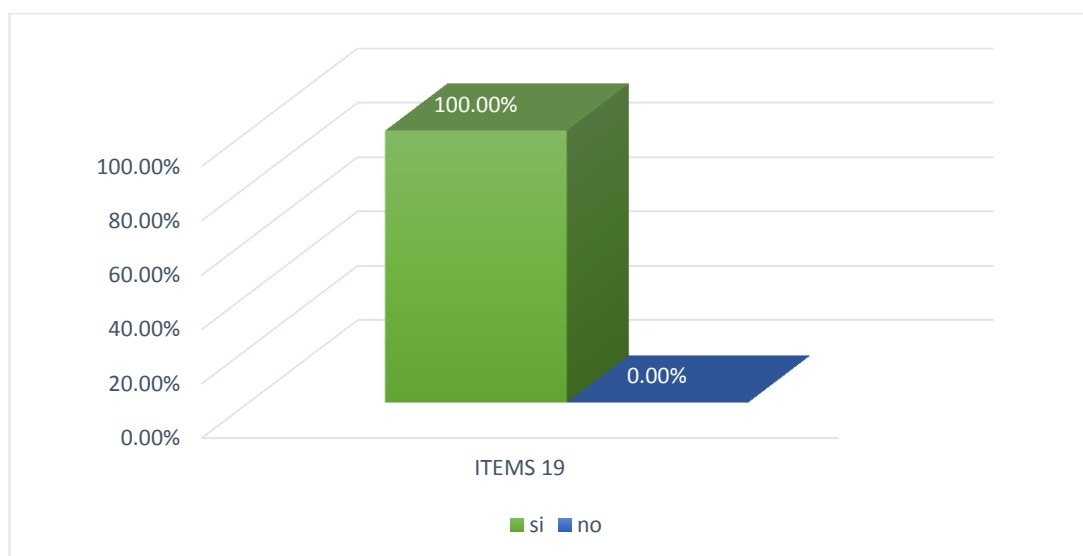


Gráfico 5.19 Ítems 19- Reedición del texto y nuevas revisiones

Fuente: Ficha de observación aplicada a las docentes del segundo grado de la Institución Educativa 14097 de la Villa Becarà

En la tabla y gráfico 5.19 se muestra que el 100% de las sesiones observadas las docentes han aplicado la meta cognición en base a estrategias como la participación activa, aplicación de fichas meta cognitivas, la autoevaluación. Que ayudan a los niños ha retroalimentar su propio aprendizaje. También han aplicado la tarjeta mágica que se caracteriza por ser una estrategia flexible, motivadora y rápida de utilizar, ya que la docente la utilizó en el momento de la meta cognición en el cierre de la sesión, con preguntas como: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo lo aprendí, ¿Dónde lo aprendí? ¿para que lo aprendí? Cada uno de los niños de forma voluntaria responden a las preguntas según el orden que asigne la maestra.

ANEXO 6 - CUADRO DE CONSOLIDACIÓN DE LA RÚBRICA PARA EVALUAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS

Criterios Estudiante	1	2	3	4	5	PUNTAJE	Nivel
1	3	3	2	2	2	12	PROCESO
2	4	4	4	4	3	19	ESPERADO
3	4	4	4	4	3	18	ESPERADO
4	4	4	3	3	3	17	ESPERADO
5	4	4	3	3	3	17	ESPERADO
6	4	3	3	2	2	14	PROCESO
7	3	2	2	2	2	11	PROCESO
8	4	4	3	3	3	17	ESPERADO
9	4	3	3	3	2	15	ESPERADO
10	4	4	4	4	3	19	ESPERADO
11	4	3	3	3	2	15	ESPERADO
12	4	3	3	3	3	16	ESPERADO
13	3	2	2	2	1	10	INICIO
14	4	4	4	4	3	19	ESPERADO
15	4	3	3	3	3	16	ESPERADO
16	4	3	3	3	3	16	ESPERADO
17	3	3	2	2	1	11	PROCESO
18	4	4	3	3	3	17	ESPERADO
19	4	4	4	4	4	20	ESPERADO
20	4	3	3	2	2	14	PROCESO
21	2	2	1	1	1	7	INICIO
22	4	3	3	3	3	16	ESPERADO
23	4	4	3	3	3	17	ESPERADO
24	4	4	4	4	4	20	ESPERADO
25	4	4	3	3	3	17	ESPERADO

ANEXO 7 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS POR EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN INFORME DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO -RÚBRICA



NIVEL	Criterio	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
Esperado	¿el texto escrito es un cuento?							
Proceso	El texto es una narración que presenta una situación inicial, nuda y desenlace	X		X		X		
	El texto es una narración que no contiene un problema. O el texto es una narración que contiene un problema y no presenta desenlace							
Inicio	El texto no es una narración.	X		X		X		
	¿el texto trata sobre el tema propuesto?							
Esperado	El texto se ajusta completamente a la situación propuesta de la consigna.	X		X		X		
Proceso	El texto rescata algunos elementos de la situación propuesta en la consigna, pero no se ajusta completamente a ella.	X		X		X		
Inicio	El texto no trata sobre el tema propuesto de la consigna.	X		X		X		
	¿el texto es coherente?							
Esperado	El texto no contiene contradicción ni vacíos de información	X		X		X		
Proceso	El texto presenta algunas inconsistencias menores que no afecta su comprensión.	X		X		X		
Inicio	El texto presenta serias contradicciones o vacíos de información que piden su comprensión.	X		X		X		
	¿el texto presenta un buen uso de conectores?							
Esperado	Las oraciones del texto están adecuadamente conectadas. Para ello el estudiantes usa conectores de adición, secuencia y contraste.	X		X		X		
Proceso	Se presentan pocos problemas en el uso de conectores, que afectan la lectura en algunas secciones del texto.	X		X		X		
Inicio	En general el texto no presenta conectores	X		X		X		
	Puntuación y ortografía fundamental							
Esperado	El texto presenta uso adecuado de puntos y en todas las palabras del texto hay una total correspondencia entre letras y sonidos, considerando la variedad de dialecto del estudiante.	X		X		X		
Proceso	El texto presenta problemas ocasionales en el uso del punto y en algunas palabras(1-4) no hay correspondencia entre letras y sonidos	X		X		X		
Inicio	El texto presenta problemas de puntuación y de ortografía.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencias) Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: aplicable (X) aplica después de corregir () no aplicable ()

Apellidos y nombres del Validador: Déora Román Durand

Especialidad del validador: Licenciada en Educación

Firma del experto



UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
INFORME DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO –RÚBRICA

NIVEL	Criterio	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
Esperado Proceso Inicio	¿el texto escrito es un cuento?							
	El texto es una narración que presenta una situación inicial, nuda y desenlace							
	El texto es una narración que no contiene un problema. O el texto es una narración que contiene un problema y no presenta desenlace							
Esperado Proceso Inicio	¿el texto trata sobre el tema propuesto?							
	El texto se ajusta completamente a la situación propuesta de la consigna.							
	El texto rescata algunos elementos de la situación propuesta en la consigna, pero no se ajusta completamente a ella.							
Esperado Proceso Inicio	¿el texto es coherente?							
	El texto no contiene contradicción ni vacíos de información							
	El texto presenta algunas inconsistencias menores que no afecta su comprensión.							
Esperado Proceso Inicio	¿el texto presenta un buen uso de conectores?							
	Las oraciones del texto están adecuadamente conectadas. Para ello el estudiantes usa conectores de adición, secuencia y contraste.							
	Se presentan pocos problemas en el uso de conectores, que afectan la lectura en algunas secciones del texto.							
Esperado Proceso Inicio	Puntuación y ortografía fundamental							
	El texto presenta uso adecuado de puntos y en todas las palabras del texto hay una total correspondencia entre letras y sonidos, considerando la variedad de dialecto del estudiante.							
	El texto presenta problemas ocasionales en el uso del punto y en algunas palabras (1-4) no hay correspondencia entre letras y sonidos							
Esperado Proceso Inicio	El texto presenta problemas de puntuación y de ortografía.							

Observaciones (precisar si hay suficiencias) _____

Opinión de aplicabilidad: aplicable (✓) aplica después de corregir () no aplicable ()

Apellidos y nombres del Validador: DENNIS JARAMILLO OSTOS

Especialidad del validador: DOCENTE UNIVERSITARIO

Mgtr. Dennis Jaramillo Ostos
 DOCENTE UNIVERSITARIO
 NIT 398578

Firma del experto



UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
INFORME DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO -RÚBRICA

NIVEL	Criterio	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
Esperado	¿el texto escrito es un cuento?							
Proceso	El texto es una narración que presenta una situación inicial, nuda y desenlace	X		X		X		
Inicio	El texto es una narración que no contiene un problema. O el texto es una narración que contiene un problema y no presenta desenlace	X		X		X		
	El texto no es una narración.	X		X		X		
Esperado	¿el texto trata sobre el tema propuesto?							
Proceso	El texto se ajusta completamente a la situación propuesta de la consigna.	X		X		X		
Inicio	El texto rescata algunos elementos de la situación propuesta en la consigna, pero no se ajusta completamente a ella.	X		X		X		
	El texto no trata sobre el tema propuesto de la consigna.							
	¿el texto es coherente?							
Esperado	El texto no contiene contradicción ni vacíos de información	X		X		X		
Proceso	El texto presenta algunas inconsistencias menores que no afecta su comprensión.	X		X		X		
Inicio	El texto presenta serias contradicciones o vacíos de información que piden su comprensión.	X		X		X		
	¿el texto presenta un buen uso de conectores?							
Esperado	Las oraciones del texto están adecuadamente conectadas. Para ello el estudiantes usa conectores de adición, secuencia y contraste.			X		X		
Proceso	Se presentan pocos problemas en el uso de conectores, que afectan la lectura en algunas secciones del texto.	X		X		X		
Inicio	En general el texto no presenta conectores	X		X		X		
	Puntuación y ortografía fundamental							
Esperado	El texto presenta uso adecuado de puntos y en todas las palabras del texto hay una total correspondencia entre letras y sonidos, considerando la variedad de dialecto del estudiante.	X		X		X		
Proceso	El texto presenta problemas ocasionales en el uso del punto y en algunas palabras(1-4) no hay correspondencia entre letras y sonidos	X		X		X		
Inicio	El texto presenta problemas de puntuación y de ortografía.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencias)

Opinión de aplicabilidad: aplicable (X) aplica después de corregir () no aplicable ()

Apellidos y nombres del Validador: Calendaria Ramos de Guano

Especialidad del validador: Licenciada de Educación

Firma del experto

TEXTOS NARRAITOS

AHORA ESCRIBE TU CUENTO PARA QUE TUS COMPAÑEROS SE ENTEREN Y SE DIVERTAN

CODIGO: 5

El winamp

En un lugar donde viviese un niño llamado winamp. Él era muy bueno con todos sus amigos, ya que ellos lo querían mucho.

Un día vino a él la gente de la mil quinta era un poco de un par de, pero resultó que solo para el bicho de los que se pican en la zona de la mano.

Winamp quedó enfermo. Los sus amigos lo ayudaron para que se curara.

Se dieron mucha mil para que se curase y así que se curó. Fin

AHORA ESCRIBE TU CUENTO PARA QUE TUS COMPAÑEROS SE ENTEREN Y SE DIVERTAN

CODIGO: 16

origen: 16

Esta gallina y sus pollitos

Había una vez una gallina llamada Sofía que tenía 5 pollitos. Esta gallina tenía huevos de oro y sus pollitos tenían plumas de oro también. Un día un hombre muy malo quiso llevarse a las gallinas y dijo a los pollitos: ¡son malos! Entonces estos pollitos empezaron a poner magia de sus plumas de oro y convirtieron al hombre en un gallito.

Sus pollitos quedaron felices con papa y manzana y vivieron felices para siempre.

AHORA ESCRIBE TU CUENTO PARA QUE TUS COMPAÑEROS SE
ENTEREN Y SE DIVERTAN

CODIGO: 9



En un campo muy lejano vivía un gusano con sus amigos.

Un día, los amigos de la cigarquilla se fueron a jugar a la casa de su mamá.

que también se fue a jugar.

Un día, los amigos de la cigarquilla se fueron a jugar a la casa de su mamá y cuando regresó se dio cuenta que se había perdido y solo quedaba para no lo encontrar.

Por eso, muchos días y el pobre gusano lloró y lloró hasta que un día ya había llegado a su casa.

Finalmente, después de mucho tiempo, la cigarquilla se encontró a sus amigos.



AHORA ESCRIBE TU CUENTO PARA QUE TUS COMPAÑEROS SE
ENTEREN Y SE DIVERTAN

CODIGO: 22

El gato y el perro

Había una vez en un pueblo muy lejano, donde vivía un marroquí que tenía un gato llamado Sutan. Ello no pedía para nada.

Un día los dos amigos encontraron un hueso y los dos empezaron a pelear por el hueso y no se daban ni cuenta, pero entonces el gato se sintió mal, por pelear con su mejor amigo. Ellos no quieren estar peleando ni bromeando.

Entonces a los dos se les ocurrió estar el hueso para no seguir peleando y jugaron como los mejores amigos.

¡Fam!

La niña que no quería comer chocolate.

En una vez una niña que se llamaba Vanesa que vivía con sus padres.

Una vez su papá le dio chocolate muy rico y su mamá le dijo a Vanesa y a su papá que iba a repartir los chocolates después de la comida. Cuando los padres Vanesa estaban muy ricos y querían más.

A la hora de dormir Vanesa se dejaba de pensar en los ricos chocolates, al amanecer Vanesa se fue al colegio y estaba muy distraída por que seguía pensando en los chocolates, a la hora de solista se fue a su casa y mientras su mamá regaba Vanesa cogió los chocolates de la mesa y se comió todos.

En la noche Vanesa le dolía el estómago y le dijo a su mamá. Llamaron al doctor y le recetó un jarabe.

Cuando se sentía mejor Vanesa le dijo la verdad a sus padres que había comido todos los chocolates y entonces donde ahí Vanesa no comió ningún chocolate.



AHORA ESCRIBE TU CUENTO PARA QUE TUS COMPAÑEROS SE ENTEREN Y SE DIVERTAN

CODIGO: 25

El solo burro

Hubo una vez un lobo que vivía en el bosque, él no era como todos, ellos le decían a él "¿tú no eres como nosotros?"

Tú eres un lobo gordin "entonces el lobo se puso triste y se fue a vivir a otro bosque."

Un día de repente se encontró un lobo que también estaba como él.

Ella era tan hermosa que los ojos le brillaban de felicidad.

Ellos se volvieron tan amigos que al pasar de los tiempos se olvidó que no hay que ser malo.

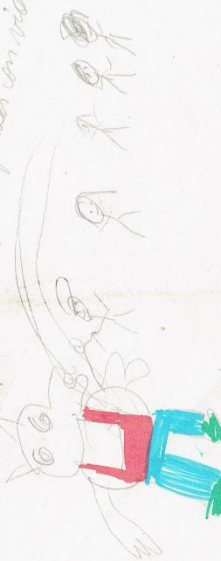
La niña miró

el lobo



UND ía tra miró estaban jugando, desquepente un lobo apareció en la afueras del parque y les dijo con voz fuerte ¿quién es? y ellos respondieron nosotros! Nozky y Dierro.

Los dos pasaron al lobo tenía mucha a... hombre y mujer a la niña Nozky y al otro día le trajo para el teatro con ellos a ver con el niño o verthiano pero como el niño si es cuenta y como a la policía vino con un malpelo si pinchó la lavadora al lobo, espato y les tra miró salieron felices con vida.



La niña miró el plato de
cuchara y la teta

Había una vez una niña que se llamaba María que vivía en un rancho.

Allí le gustaba ir al colegio y era muy inteligente y siempre se daba su tiempo para jugar con sus amigos. Todos los días se iba al colegio sentía que algo se movía en su mochila lo dijo pasar luego al colegio y ella no sabía que había venen.

Después llegó a su casa olvidó su mochila y le dio a la Ojiva el plato y la cuchara y ella tenía miedo y el conjunto completo y le dijeron: no le acuestes no vamos a hacer daño porque somos tus amigos y cuando llegó a su colegio y le contó a sus amigos lo que le había pasado entonces nadie le dio caso porque pensaron que era un cuento colorín colorado este cuento se ha terminado.

TEXTOS INSTRUCTIVOS Y DESCRIPTIVOS

